2 CDs FULL! - EARTH 2150: ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Decembrie 2002

JOC FULL!!

EARTH 2150



ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

No One Lives Forever 2

Iar trebuie să salvezi lumea!

Need for Speed: Hot Pursuit 2

O amendă în plus, în minus...

Game Boy Advance

Consola portabilă de la Nintendo

HITMAN 2

silent assassin

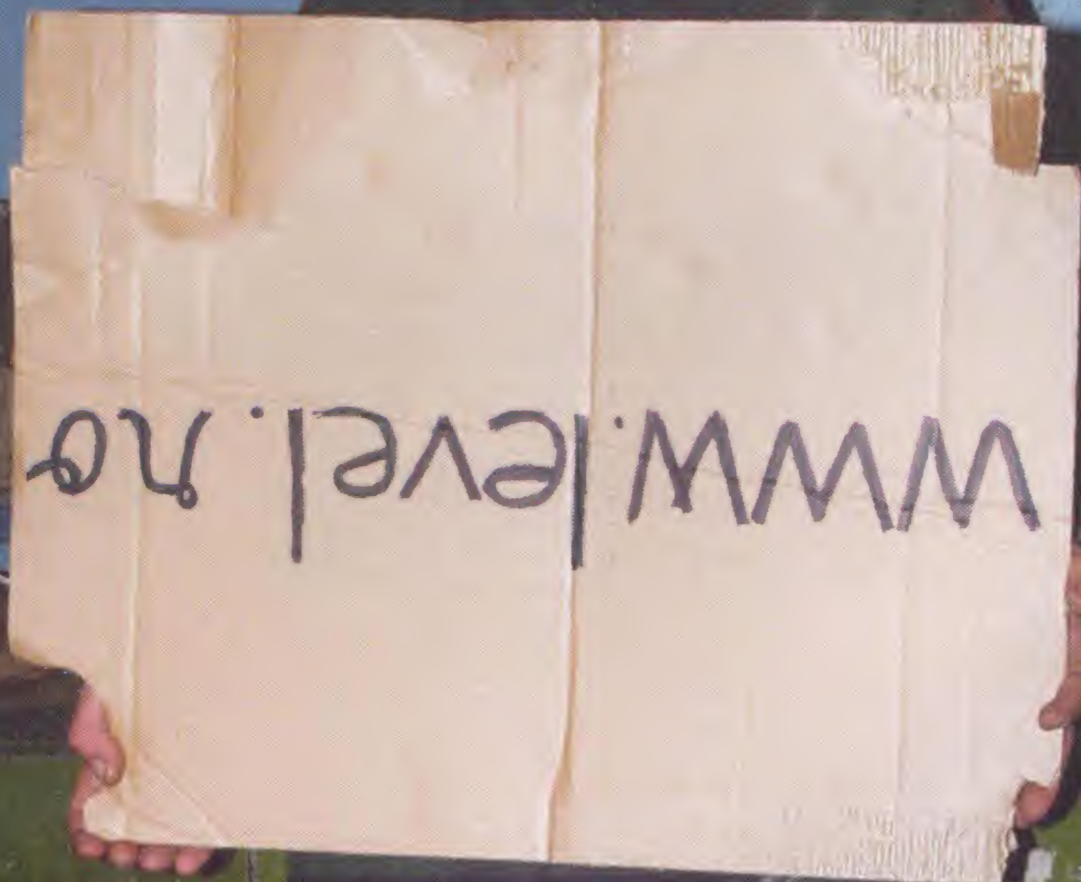
115.000 lei

DEMOS 007: NIGHTFIRE ■ NBA LIVE 2003 ■ PRAETORIANS **FILME** STARCRAFT: GHOST ■ STALKER ■ IMPOSSIBLE CREATURES

IMAGINI MYST ONLINE ■ DRAGON EMPIRES **PATCH** HITMAN 2 1.01 ■ UT 2003 2316 ■ WARCRAFT III 1.04

FAZA ZILEI
râzi până mori

ȘTIRI
știați că?



FORUM
unde dai acolo crapă

TRIVIA
câștigi fără să știi

și mai e: hardware, lifestyle, topul lunii...

Damnit. (Score:5, Informative)
by John Carmack on Sunday November 03, @09:15PM (#4591655)
(User #101025 Info)

No, this was not leaked on purpose.

Yes, we are upset about it, and it will have some impact on how we deal with some companies in the future, but nothing drastic is going to change in terms of what support is going to be available.

Making any judgements from a snapshot intended for a non-interactive demo is ill advised.

John Carmack
[Reply to This | Parent]

Moderation Totals: Redundant=1, Informative=4, **Total=5**.

John Carmack, supărat că i-a scăpat Doom 3-ul din cămaşă la o partidă de unul singur.

Doom 3

o conspiraţie cam teoretizată

Doom 3 este unul din cele mai urmărite jocuri ale tuturor timpurilor. Grafică de lăsat omul cu ochii în monitor, sânge cât cuprinde, umbre în timp real, dar AI mic, multiplayer mic. În fine, în ciuda tuturor minusurilor deja declarate, Doom 3 este pe buzele tuturor. De ce? Pentru că este urmaşul primului-întâi-FPS adevărat (cu multiplayer) şi, nu în ultimul rând, pentru că id Software nu ne-a prea binecuvântat cu jocuri de la Return to Castle Wolfenstein încoace (joc în care id Software are logo şi prea puţină implicare efectivă).

Nu e de mirare atunci că întreaga comunitate de FPS-işti din lume a sărit ca arsă când a auzit că versiunea Alpha 0.02 (cea folosită în demonstraţiile de la E3 în mai 2002) este, dintr-o dată, disponibilă pe Internet. De unde a scăpat "păsărica"? De la ATI, parteneri în hardware cu id Software... De aici, o grămadă de nervi, discuţii, ameninţări din partea lui John Carmack (după cum se observă din imaginea alăturată). De fapt, ce (credem noi că) se întâmplă? Un asemenea eveniment, care este mult praf în ochi şi doar o scurtă privire asupra lui Doom 3 (privire deja consumată la E3), nu face decât să sporească faima jocului. Cei care nu au auzit de Doom 3 şi îl văd prima dată în alfa ar putea fi impresionaţi, iar marea masă a celor care aşteaptă cu sufletul la gură până şi ultimul screenshot va exploda cu siguranţă. Discuţiile vor lua amploare. Alte jocuri vor intra în umbră. Revistele de specialitate îşi vor face o imagine clară asupra engine-ului şi, poate, se vor crea deja prejudecăţi ("Doom 3 e bestial", "Doom 3 arată de dai pe spate", "Doom 3 are o atmosferă de urcat pe pereţi", dar şi câte un "Doom 3 o să fie o porcărie").

id Software ştie cu siguranţă că nu mai este singura firmă puternică pe piaţă (de fapt, nu mai este de mult timp). Asemenea "manevre" sunt de o subtilitate care nu mai este chiar atât de subtilă. Sau poate id Software chiar s-a enervat şi se va răzbuna. Cum? Când? După ce "răul" a fost deja făcut? Teoria conspiraţiei rezistă? Răspunsul tuturor acestor întrebări nu va fi aflat niciodată. Ochiurile plasei sunt prea multe şi prea dese. În cele din urmă, tot jucătorul/cumpărătorul de Doom 3 este cel cu adevărat afectat. Un fenomen de o asemenea amploare e greu de urnit din loc şi şocuri precum acest "Vai, mi-a scăpat Alfa-ul! Dumnezeule, ce mă fac?" mişcă lucrurile înainte.

Mulţi au văzut Doom 3 Alpha 0.02. Arată bine şi promite într-adevăr o atmosferă criminal de sperietoare. Dar astea erau deja de aşteptat. Atunci, care e fascinaţia versiunii Alpha? E mai mult decât un demo, e o versiune nefinisată, cu trei hărţi, pentru colecţionari, adică nimic cu adevărat semnificativ pentru a-ţi face o imagine reală despre joc. Dar parcă asta contează acum. John Carmack ne pregăteşte un festin şi tocmai am avut parte de un aperitiv. Avem deci de-a face cu o conspiraţie a aperitivului. Sau nu?

Mike



Mike – Cedează trecerea? Prioritate de dreapta?



Mitza – Îmi bag picioarele. Încep cu dreptul.



Sebah – Am scăpat! Sau poate nu?



Locke – În cădere...



BogdanS – Nu cred că mai are mult. Cade cu siguranță.



Koniec – Îmi plac plimbările în aer liber și gogoșile cu sana.



Marius Ghinea – Alternative driving

LEVEL DECEMBRIE 2002

CUPRINS CD

DEMO

007: Nightfire
NBA Live 2003
Platoon
Pontifex 2
Praetorians
Up Yours

DRIVERE

Detonator 40.72 Win2k/9x/NT

PATCH

Civilization: Play The World 1.04F
Hitman 2 1.01
Pontifex 2 1.05
Revolution 1.1
Unreal Tournament 2003 2316
Warcraft III 1.04

WALLPAPERS

Hitman 2
No One Lives Forever 2

SCREENSAVERS

Liquid Desktop

FILME

Impossible Creatures
S.T.A.K.L.E.R. Oblivion Lost
Starcraft Ghost

IMAGINI

Dragon Empires
Far Cry
Myst Online

UTILITARE

Irfan View 370
RivaTuner
Winamp 3.0
WinRar 3.0

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

LEVEL DECEMBRIE 2002

CUPRINS

28 - HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Este 2 mai bun ca 47?





34 - NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Oglindă, oglinjoară - decodor, care-i cea mai tare spioană din lume?

MechWarrior 4: Mercenaries pe piață

Cei de la Microsoft Games ne spun că MechWarrior 4: Mercenaries este gata de a intra în casele noastre. Vom putea din nou să controlăm giganți de 100 de tone și să aruncăm în aer tot ce ne stă în cale. Nici nu se mai pune problema de onoare în acest joc. Totul se învârte în jurul banilor. Angajat de cel mai puternic grup mercenar ce a apărut de-a lungul întregii noastre istorii, vei conduce în peste 40 de misiuni, opt mașini aducătoare de moarte. Având de ales între peste 35 de modele de mech-uri și ajutat de un număr impresionant de up-grade-uri, acest lucru va fi floare la ureche pentru unul atât de talentat ca tine. Conflictul are la bază războiul civil ce a izbucnit în Inner Sphere în anul domnului 3036. Cum fratricidul nu mai este ceva ce pare nelalocul lui în acele zile, totul a pornit cu dezgroparea securii războiului de către Victor Davion împotriva surorii sale Lyran Archon Katrina Steiner și cu asasinarea fratelui lor Arthur. Cum războiul duce lipsă de personal calificat, talentele tale de conducător de mech și de echipă sunt binevenite și extrem de bine plătite. Așa că tot ce trebuie să faci este să supraviețuiești pe parcursul celor 40 de misiuni pentru a-ți putea cheltui cu plăcere diurna de zi cu zi.



The Omega Stone – mayași cu probleme



The Omega Stone este urmarea jocului de aventură Riddle of the Sphinx și continuă pe aceeași linie. Dacă ești cumva ahtiat după istoria prea puțin descrifrată a mayașilor și vrei să afli ce se întâmpla de fapt în America de Sud și cum trăiau oamenii când tot ce trebuia ca ei să facă pentru a le fi bine era să aducă sacrificii umane zeilor, joacă The Omega Stone. Dacă vrei cumva să știi de ce a fost Stonehenge construit și ce fel de puteri ascunse zac nedescoperite în adâncul structurii sale, vei putea acum afla toate aceste lucruri. Te întrebi de o grămadă de vreme ce fel de semnale emit statuile de pe Insula Paștelui și unde ajung ele? Dacă vrei să mai descoperi și alte artefacte ciudate în adâncurile peșterilor de pe această insulă și să pui bazele celei mai mari tabere arheologice, acum ai această ocazie. Descoperă vestigiile de mult pierdute ale Atlantidei și află de ce dispar navele în Triunghiul Bermudelor. Toate aceste lucruri le vei descoperi de-a lungul a nenumărate ore de joc beneficiind de o grafică excelentă, de sunete nemaiauzite și de filme ce îți taie răsuflarea. Jocul va apărea, după spusele celor de la Omni Adventure, de Crăciun.



flash flash flash

Unreal 2: The Awakening întârzie

Iar ni s-a spus că ne putem lua adio de la Unreal 2 pentru acest Crăciun. Dar d-abia așteptam să mă joc cu Moșu' un pic de Unreal. Nu este cinstit. Trebuie să ne liniștim totuși, pentru că nu va trebui să așteptăm prea mult peste program. Cei de la Legend Entertainment ne spun că mai putem aștepta, ca și până acum, până de Sfântul lor Valentin și de Sfântul nostru Așteaptă. Deci, ianuarie-februarie 2003 ar trebui să ne aducă nu numai frig, ci și Unreal 2: The Awakening.

Gothic II amânat

O mulțime de jocuri se află în întârziere. Iată că pe lângă celelalte pe care vi le-am mai prezentat pe site, și Gothic II va fi amânat pentru începutul anului viitor. Varianta în limba germană va fi lansată în această lună, dar cea în limba engleză va întârzia. Probabil că în Germania nu s-au găsit prea mulți traducători în engleză și nu au avut timp destul să implementeze jocul în această limbă.

Condition Zero întârzie

Cele mai multe site-uri care vând jocuri online și-au schimbat data la care Counter-Strike: Condition Zero va fi disponibil pentru cumpărare. Iată mai jos câteva date anunțate pentru vânzare:

– GameShop : 6 / 2 / 2003

– EBGames: 5 /1 / 2003

– Amazon: 2 / 1 / 2003

Împătimiții CS-ului vor mai avea ceva de așteptat. Probabil că din acest motiv vor petrece și ei sărbătorile cum trebuie și NU în sălile de Counter.

S.T.A.L.K.E.R. – viața după Cernobâl

În 2006, undeva la un kilometru de Cernobâl, o explozie nucleară de proporții gigantice a erupt distrugând totul în jur. Oameni și animale au fugit mâncând pământul încercând să se salveze. Foarte probabil toți au murit, deoarece nimeni nu a reușit să ajungă în "zona liberă". Problema care s-a pus a fost cea referitoare la potențialii supraviețuitori, dar nimeni nu putea intra în zona cu pricina. Armata a închis perimetrul. Peste doi ani, zona a explodat și pe un diametru de 20 de kilometri în jur a murit totul. Forțe invizibile ucideau cu bestialitate tot ce se apropia. Animale cu stranii mutații genetice își fac apariția. Peste alți doi ani, primii temerari se avântă cu curaj în acea zonă pentru a săpa după artefacte dubioase, pentru a găsi noi specii de animale și alte surse de venit ușoare și rapide. Acești pionieri ai epocii nucleare sunt porecliți de restul lumii stalker-i. Așa ceva ești și tu. Jocul are o poveste foarte interesantă, iar screenshot-urile care o însoțesc ne lasă gura apă. Dacă veți trage un ochi și la trailer-ul de pe CD, veți vedea că în joc i se acordă o atenție extrem de mare detaliului, iar atmosfera este una ce îți îngheață sângele în vene. Partea nasoală a acestui joc este data apariției, care, nici mai mult nici mai puțin, zace pe la sfârșitul lui 2003.



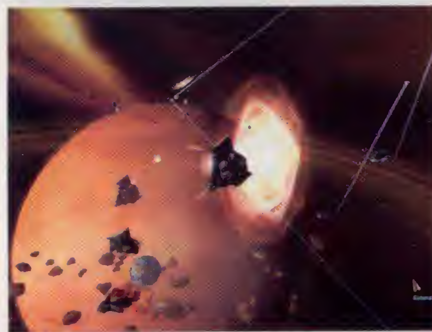


O.R.B. este în magazinele americanilor

... dar nu disperați că ajunge și la noi imediat. Strategy First a declarat că O.R.B. este în magazinele din Statele Unite. Cu toate că prima strategie spațială în timp real a celor de la Strategy First a întârziat foarte mult, ei sunt totuși foarte încrezători în privința succesului de care jocul se va bucura. "Nu puteam fi mai fericit ca în momentul în care O.R.B. a ajuns în magazine" , spune Don McFatridge, președintele Strategy First Inc. "Echipa noastră a lucrat foarte mult pentru a face O.R.B.-ul ceea ce a ieșit. Sunt foarte mândru de rezultatul muncii noastre", continuă McFatridge. În O.R.B. – care vine de la Off-World Resource Base – ai de ales între două rase diferite, fiecare cu propria campanie pentru singleplayer și cu propria sa strategie de luptă. Dar ceea ce nu știu ele este că o a treia rasă așteaptă cea mai mică greșeală din partea lor pentru a le pune cu botul pe labe și a le subjuga. Jocul mai are, de asemenea, și suport pentru multiplayer, ce va putea susține efortul de luptă a cel mult opt jucători deodată.









Ranch-builder de la JoWood

Dacă tăticii voștri și-au dorit vreodată să fie niște super-cowboy ce au o soție ascultătoare, cumințică, cu mână sigură și vedere de vultur, o mică fermă de vreo 200-300 de hectare și câteva vite care să umble în ciurde de câte 200, atunci aveți ocazia să le oferiți soluția. Este vorba despre un joc proaspăt lansat în Europa, pe nume de fată Far West, ce îi va pune pe tăticii voștri în postura de mai sus. Din nefericire pentru mândria lor părintească, vor începe de jos, cu câteva văcuțe bune de prăsilă și o serie de gringos care să se ocupe de curte, casă, vite și chiar de treburile soției. În continuare ei vor avea posibilitatea de a-și demonstra atât de auto-lăudata lor experiență de viață de-a lungul timpului, încercând să dezvolte curtea pentru a o aduce la stadiul de fermă. Evident, tăticuțuleții vor trebui să știe să tragă cu o armă acolo unde se uită, și nu în altă parte, pentru că vor fi nevoiți să fie niște stâlpi ai fermei împotriva scursurilor societății contemporane jocului, unde mai pui că pieile roșii vor fi întotdeauna dispuse să dea culoare albului imigranționist. Pe lângă asta, acei gringos cu care munciți vor avea tot felul de nevoi, de la cafea și whiskey până la altele mai puțin digerabile. Dar, dacă șansa le va da șpituri în șezut, vor avea posibilitatea să activeze ca șefi de tâlhari și nenorociți, șansele de îmbogățire crescând invers proporțional cu reputația.

flash flash flash

Everquest are acum mIRC implementat

Am glumit, dar un strop de adevăr este prezent totuși pentru că s-a făcut un sistem de instant messaging între cei care au cont deschis pe Everquest. Mai nou, jucători de pretutindeni se vor putea loga la un server de chat cu numele personajului din joc și vor putea conversa cum vor și cât vor. Vor putea chiar să își creeze propria cameră unde să facă prostii, să vorbească urât pe unul și pe altul și să își exprime părerile asupra vremii păcătoase care i-a împiedicat să facă un triplu salt mortal peste o căpiță de fân.

Hitman 2 i-a supărat pe Sikh

Tribul acela de bandustani ce își fac simțită prezența în jocul de mare succes Hitman 2 sub forma unor asasini și teroriști, există. Și nu numai că există, dar sunt și mulți și nu sunt deloc răi. Nu sunt răi, adică nu se ocupă cu traficul de rachete sau cu bombardarea Chișinăului, dar răi ca dracu' pentru că vor acum să interzică jocul. Vor să facă acest lucru pentru că imaginea religiei lor și a fanaticilor ce fac parte din "tribul" lor a fost terfelită de acest joc care, spun ei, este lucrul Satanei. Drept urmare, cei de la Eidos și de la IO Interactive au scos toate imaginile relevante din joc și duc o campanie pentru a modifica toate copiile vândute pentru console și pentru adaptarea noii versiuni pentru GameCube, care urmează să fie lansată.

Robin Hood: The Legend of Sherwood

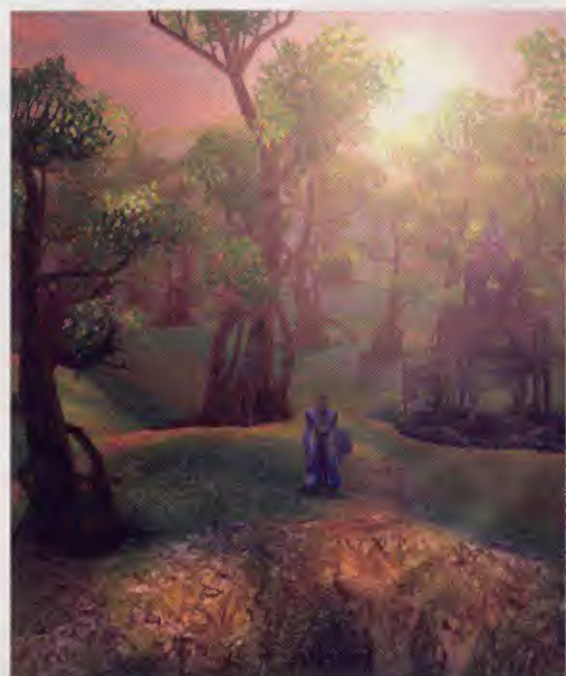
Dacă seria Commandos a fost pe lista marilor voastre preferințe, atunci viitorul sună șmecher, având în vedere cele câteva titluri pe linia acestui gen ce or să apară. Între ele se numără acest joculeț care îl va avea ca erou principal pe același fan al lui Richard Inimă de Leu (nu de Mihai Leu), sus-numitul Robin "de cartier" din pădurea lui Cher. Jocul are clar o grafică 100% 2D și extrem de asemănătoare cu cea din Commandos, mai puțin stilul artistic, secolul și dotarea militară. El va urmări pas cu pas vechea poveste, filmul precum și desenele animate, în care Robin alături de prietenii săi, incluzându-l pe John Micuțu', vor încerca să restituie tronul celui ce i se cuvenea. Este bine să amintim că regele Richard se întorcea din pușcărie, deoarece fusese deținut politic în urma cruciadelor. Datorită sistemului de luptă pe care jocul îl oferă, veți putea avea parte de dueluri cu arme medievale, pentru că cele moderne nu se inventaseră încă. Jocul s-a lansat deja, lucru care nu poate să ne facă decât bine.





Spellforce – The Order of Dawn

Dacă vă aruncați ochii un pic mai sus sau mai jos pe aceste pagini, veți observa că avem de-a face cu un fel de număr LEVEL dedicat lui JoWood Productions. Se pare că acest distribuitor se ține de treabă (va distribui și Gothic II). În continuare, tot el a anunțat că lucrează la un nou joc împreună cu Volker Wertich (cel care a creat și Settlers) pentru a scoate pe piață un nou joc, Spellforce – The Order of Dawn. Se pare că acesta va fi o combinație de strategie-tactică și RPG în care rolul pe care o să-l aveți va fi al unui luptător mai deosebit. El este un rune-warrior, în sensul că este profund spiritual legat de o rună, hai piatră, lucru ce poate spune multe despre viața lui socială. Scopul vieții lui este destul de nobil, având în vedere problema pe care o are, adică să reunească tot realm-ul Spellforce pentru a aduce în limite normale un rău absolut formidabil. Statisticile arată că acest masacru al răului va fi programat într-un decor populat cu peste 6 rase jucabile, deci accesibile, și peste 30, sau mai exact 30, de rase nejucabile, adică cu rol de inamic. În ceea ce privește originalitatea, jocul se pare că vine cu un nou concept de luptă numit, din cauze misterioase deocamdată, clic'n fight. Data de lansare este la fel de necunoscută ca și compoziția parizerului de pui.



flash flash flash

Operation Flashpoint: Game of the Year Edition

Pe 15 noiembrie, Codemasters a lansat cel mai potrivit joc pentru recruții Flashpoint. Cel mai nou joc al seriei Flashpoint este de fapt un compendiu al întregii serii și cuprinde toate jocurile apărute sub acest nume. Dar asta nu este tot, căci Operation Flashpoint: Game of the Year Edition conține și toate patch-urile posibile și imposibile apărute până la momentul de față. Având extrem de ieftinul preț de 34,99 de lire sterline, jocul cuprinde Cold War Crisis, campania Red Hammer și expansion pack-ul Resistance, ce include campania de înainte de Cold War Crisis.

New World Order

Prea mult anunțatul New World Order este pe cale de a deveni realitate mai ales datorită faptului că firma responsabilă de producția lui, Project Three Interactive, a semnat un contract exclusiv pentru distribuția jocului în Statele Unite cu Strategy First. Jocul se anunță unul destul de interesant, dat fiind faptul că este vorba de un shooter conceput special pentru multiplayer. Va avea și single, dar nu trebuie să ne așteptăm la cine știe ce. Până acum există un singur demo de multiplayer care nu arată prea multe minunății, în afară de un engine grafic extrem de pretențios.

THE EVOLVERS

Probabil unul dintre cele mai originale jocuri al acestui început de secol va fi cel prezentat de către UltraPrime Network, și anume The Evolvers. De ce m-am avântat în asemenea afirmații care nu îmi stau bine? Sincer nu știu ce a fost în capul meu, dar se pare că jocul va fi un MMORPG cu subiect SF, a cărui scenă de desfășurare va fi gigantică, de la planete și luni până la stații orbitale și nave spațiale, toate având în comun aceeași galaxie. Adevăratul punct tare al acestui joc va fi faptul că în același timp va rula un serial ce va urmări acțiunea din joc, acțiune ce va putea fi controlată de voi, cei care jucați. Cu alte cuvinte, o să avem de-a face cu un joc/serial de televiziune. Pentru ca acest lucru să fie realizabil, cei aleși vor beneficia de un sistem special prin care vor avea posibilitatea să intervină în cursul evenimentelor ce se vor desfășura la TV. În ceea ce privește data de lansare, nu se știe deocamdată nimic.







DOOM II pentru GBA

Dacă tot am început să prezentăm jocuri pentru toate tipurile de console posibile și existente, iată că și id Software se preocupă în mod special de acest domeniu. Ca urmare, în cadrul unei ceremonii speciale, cred, ei au lansat mult prea celebrul DOOM II, dar de data aceasta pentru Game Boy Advance. După cum se poate observa din screenshoot-uri, avem de-a face cu exact același joc care a distrus tinerețile unora dintre noi și le-a creat condiții de viață altora. În acest caz particular voi, gamerii, veți lupta în 30 de niveluri 100% 3D cu peste 17 tipuri de monștri, aproximativ aceiași din originalul de acum câțiva ani buni. Jocul a fost creat de către Torus Games și oferă și posibilitatea de a avea până la trei jucători în multiplayer în stil death match classic prin intermediul cablului Game Boy Advance Game Link.







flash flash flash

Microsoft și Microforte

Aș putea spune că cele două companii sunt făcute una pentru alta, dacă ar fi să mă iau dupa numele lor... Altfel, vă anunț că Microforte a semnat un contract exclusiv de colaborare cu Microsoft. Asta înseamnă că cei de la Microforte vor începe lucrul la un joc de Xbox (cel mai probabil) care va fi exclusiv pentru această consolă și va fi distribuit de Microsoft. Microforte, pentru cei care au uitat, sunt australienii responsabili pentru Fallout Tactics, joc al cărui insucces era să-i facă pe aceștia să-și piardă firma, mașinile, soțiile etc. Nu se știe încă despre ce joc este vorba, dar există niște zvonuri potrivit cărora ar fi vorba despre un MMORPG (iarăși?!) bazat pe engine-ul BigWorld Technology dezvoltat de către cei de la Microforte.

Concurs IG3

Începând de ieri, cei ce vor fi răspunzători de IG3, adică CDV, au lansat un concurs ai cărui câștigători or să fie tare fericiți. Pentru a participa trebuie să desenați cea mai meseriașă navă spațială care există. Locul I va primi cadou o excursie în Germania la studiourile CDV unde va avea șansa să joace primul IG3, va primi evident o copie mai specială a jocului și va putea denumi o planetă sau o lună din joc. Locul II și III vor primi câte o copie a jocului și vor putea și ei denumi o lună. Pentru informații suplimentare încercați www.ig3.de/english/contest/ . Desenele pot fi trimise prin e-mail pe adresa contest@ig3.de sau prin poștă la: CDV Software Entertainment AG, IG3 Contest, Neureuter Str. 37 b, 76185 Karlsruhe, Germany. Termenul limită este 31 ianuarie.

preview

Myst Online

IMAGINI PE CD LEVEL DECEMBRIE 2002

Universul se extinde... şi se extinde... şi se extinde...

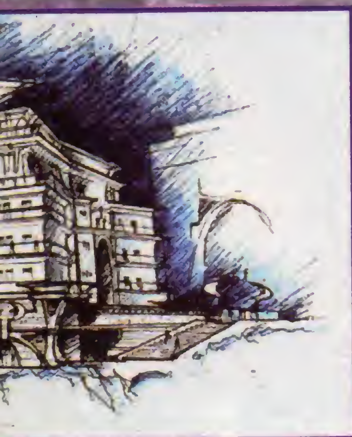

Singurătatea online

Myst online. Când am auzit prima dată aceste cuvinte, am avut o reacţie adversă, o reacţie de împotrivire asupra a ceea ce părea a fi o aiureală totală. M-am întrebat cum ai putea să combini conţinutul a două noţiuni care nu se intersectează mai deloc. În primul rând, un joc online înseamnă mai mulţi jucători aflaţi în acelaşi timp în acelaşi univers, interacţionând şi împărtăşind aceeaşi experienţă. În acelaşi timp, un joc online presupune existenţa a mii şi mii de jucători în acelaşi timp, între care trebuie să existe anumite ierarhii (de aceea conceptul de joc online se adresează în mod special RPG-urilor). Myst-ul, pe de altă parte, este o experienţă strict personală, în care singurele personaje pe care le mai întâlneai apăreau în scurtele filmuleţe. Este un quest continuu ce se desfăşoară în tot felul de lumi, care de care mai ciudate, diferite în esenţă între ele şi în acelaşi timp, parcă, construite pe aceleaşi principii. Principiile respective au devenit cu timpul părţi constitutive ale Myst-ului, ca şi cum şi-au căpătat fiinţa şi singura raţiune de a exista prin Myst. Unul dintre acestea este grafica prerenderizată. Spuneţi-mi voi, jucătorii seriei, cum vi s-ar părea un Myst fără o astfel de grafică? Fără îndoială că nu ar mai fi Myst.

Luând în considerare cele expuse mai sus, cred că îmi daţi dreptate în ceea ce priveşte reţinerea la auzul unei asemenea gogomănii: Myst Online. După cum vă daţi seama, pentru ca un astfel de joc să existe, trebuie ca cele două elemente componente să cedeze câte un pic fiecare. În rândurile următoare vom încerca să descoperim cum intenţionează Ubi Soft şi Cyan Worlds să combine cele două elemente pentru a scoate un produs care să atragă jucătorul.

Explorarea

Pentru ca Myst să poată fi jucat online, a fost nevoie ca producătorii să se axeze, în primul rând, pe unul din elementele care au constituit structura de bază a jocului. Este vorba despre **explorare**. Jucătorii nu se vor afla într-o competiţie continuă cu ceilalţi. În Myst Online nu veţi auzi pe nimeni că are level 200 şi doar suflă pe tine şi mori. Nu, nici vorbă de asta, deoarece nu vor fi prezente elementele role-playing (puncte de experienţă, putere, magie etc.). Producătorii se axează pe ceea ce a făcut Myst-ul original popular, în special în rândul fanilor. Este vorba despre explorarea unor regiuni noi, unor lumi cum nu s-au mai






A plouat cam mult aici

văzut. În joc te vei incarna pe tine, fără diferite statute, fără bani și fără vreun nivel. Deoarece jocul se bazează pe explorarea lumilor și interacțiunea cu acestea, nu va fi nevoie de perfecționarea calităților (nu prea văd cum poți să devii mai inteligent într-un joc bazat pe quest-uri, dacă pe tine nu prea te duce creierul). Vor exista însă și zone cu mici competiții sau mici jocuri pentru cei care doresc să-și demonstreze superioritatea față de prieteni.

Lumea din Myst va fi una nouă, dar inspirată de cele din jocurile seriei. Tranziția între diferitele lumi se va face tot prin intermediul cărților. Vor exista în continuare, fără îndoială, puzzle-urile care ne-au mâncat atâtea ore; ele însă nu vor putea bloca povestea principală și nici explorarea în continuare a universului jocului, care va fi împărțit în 3 zone distincte. Prima este era ta personală, în care te vei putea plimba liniștit, fără să te bată nimeni la cap și în care vei găsi cărțile de legătură cu celelalte lumi. A doua parte constă în vecinătatea erei proprii. Pe aceasta o vei împărți cu un grup de alți jucători. În această zonă vei avea ocazia să stai de vorbă cu prietenii tăi online și să afli informații importante înainte de a porni în explorare. Urmează un oraș uriaș la care are acces toată lumea. Aici vei putea interacționa cu toți ceilalți jucători și cu NPC-uri. În oraș vei putea găsi cărți de legătură cu alte ere, cu alte lumi care de care mai ciudate, în stilul Myst-ului. Pentru a avansa și a descoperi alte lumi, va trebui să rezolvi puzzle-uri de tot felul, de aceea experiența căpătată în joc nu va conta decât la nivel personal, în sensul că vei fi în stare să înțelegi mult mai ușor logica lumilor Myst-ului, secretele acestora fiindu-ți la îndemână.


Puntea suspinelor

No limits

Pentru ca un joc de acest fel să aibă succes și să nu plictisească jucătorul, va trebui să aibă un conținut bogat, complex, dar în același timp și dinamic. Se pare că de acest lucru și-au dat seama și producătorii. Ei au realizat faptul că, oricât de mare ar fi lumea din Myst Online, la un moment dat un jucător îi dă de capăt și termină de explorat tot ceea ce e necunoscut în ea. Tocmai de aceea producătorii au de gând să îmbogățească universul din Myst în fiecare zi (poate chiar în fiecare zi le va fi un pic cam greu). Se pare că zilnic va fi adăugat ceva nou, iar în fiecare săptămână va exista o componentă substanțială care nu a mai fost până atunci. Să nu mai spun că în fiecare lună va fi introdusă o întreagă eră nouă. Creatorii doresc ca aceste zone să nu devină suprapopulate și, deși este vorba despre un massively multiplayer game, să se păstreze totuși senzația de intimitate din jocurile originale prin explorarea zonelor de către un grup mic de prieteni.

Va mai fi Myst

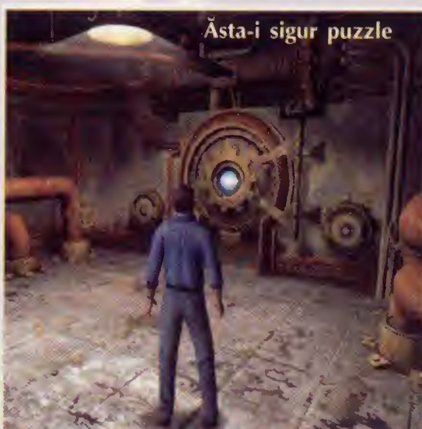
Dacă vă mai amintiți, în review-ul pe care l-am făcut la Myst III vorbeam despre o enciclopedie care ajunsese la volumul XXXI și cuprindea tot ceea ce putea fi spus despre o civilizație (dicționar, istorie, economie, cultură etc.) care nu a existat niciodată. Se pare că Myst Online va deveni o astfel de lume, o lume pe care am apreciat-o de la început în fiecare din jocurile seriei și pe care am regretat-o în clipa în care i-am descoperit secretele. Din acest punct de vedere Myst Online va fi fără îndoială Myst-ul pe care mi l-am dorit întotdeauna.

Pe de altă parte, s-a renunțat la grafica prerenderizată. După cum vedeți în imagini, perspectiva jucătorului se pare că va fi third-person 3D. Probabil că grafica nu va mai avea farmecul și bogăția lui Myst III, dar vom câștiga prin libertatea de mișcare.

Argumente pro și contra se pot aduce la nesfârșit. Fără îndoială, și printre voi se vor găsi susținători ai unei părți sau ai celeilalte. Rămâne să le analizăm când va fi lansat jocul și vom trage concluziile tot atunci.

Sebah


Nu, nu-i Biserica Neagră


Ăsta-i sigur puzzle

Titlu	Myst Online
Gen	MMOMyst
Producător	Cyan Worlds
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Data apariției	2003
ON-LINE	www.mystonline.com

Dragon Empires

IMAGINI PE CD LEVEL DECEMBRIE 2002

"Times come and go... ages flash by and melt into the abyss... life dies...beauty fades... suns extinguish... Nothing is forever. Gods and mortals alike twist and turn in a futile attempt to escape their own extinction..."



MMORPGIA se extinde

Lucrurile sunt cât se poate de clare: viitorul aparține aproape în totalitate jocurilor on-line, de la MMORPG-uri până la RTS-uri sau FPS-uri. Dovezile sunt prezente peste tot, de la nivelul cifrelor până la cel al modului de gândire. Astfel, gândiți-vă că doar pe serverele battle.net erau la un moment dat peste 50.000 de jucători în același timp, sau că Anarchy Online are în jur de 50.000 de abonați, sau la cât de mult este așteptat Asheron's Call 2. Se pare că lumea s-a plictisit de A.I. care, indiferent de modul în care este implementat, nu se ridică nici măcar în proporție de 10 % la nivelul celui specific uman. Dacă mai ținem cont și de dorința noastră interioară de a modela lumea din jurul nostru așa cum ne convine...

Românii se afirmă

Despre jocul de față am aflat absolut întâmplător (cum se află de obicei despre lucrurile într-adevăr bune), în timp ce căutam subiect pentru o știre. Ca de obicei, nu i-am acordat prea multă atenție. Eu sunt însă pasionat de literatură fantasy, așa că m-am gândit să arunc o privire asupra poveștii pe care se bazează jocul. Am citit și am rămas un pic impresionat. Povestea este de fapt o mică nuvelă fantasy, destul de ciudată, cu puternic accent filozofic și care te lasă pe gânduri. Mi-e foarte greu să nu vă destăinui faptul că este scrisă de un român, Răzvan Haiduc, cu care nu am știut cum să iau legătura. Aș fi foarte bucuros dacă m-ar contacta el. Modul în care povestirea sa a ajuns pe post de storyline este simplă: dl. Răzvan Haiduc a câștigat concursul cu această temă, organizat de către firma producătoare, Codemasters. Citatul de mai sus aparține poveștii și este deosebit de reprezentativ pentru multe lucruri, însă este perfect în cazul de față.


O pasăre phoenix muritoare


Clanț, clanț, ... inan...



Joc de clan

În foarte multe dintre MMORPG-urile actuale nu se pune un foarte mare accent pe termenul de "comunitate", deși așa este logic. Dacă nu te interesează în mod special să cunoști și alți jucători, atunci poți supraviețui linștit și singur. Desigur, o echipă din care să faci parte te duce la un mod mai facil de a câștiga experiență, obiecte de calitate sau doar bani. Însă nu e absolut nevoie. Ei bine, conceptul pe care se bazează acest joc este acela de clan. Ca să poți exista în lumea de acolo trebuie să faci parte dintr-o comunitate, alias clan, care să te ajute, să te susțină și cu care să faci față condițiilor specifice. Cu alte cuvinte, lumea de tip fantasy pe care o prezină atât de frumos povestea este una organizată în comunități care se autosusțin. Personal, mi se pare o modalitate mult mai logică de prezentare, mitul eroului supraantrenat și supradotat de nivel peste 200 devenind istorie. Modul în care această idee va fi implementată este destul de promițător, cel puțin la prima vedere și doar informativ. În condițiile în care individul este pus pe planul doi, este clar că trebuie să apară și o serie de ocupații specifice și caracteristice unei comunități. Toate aceste lucruri au nevoie de un suport fizic, în speță orașul, de care Dragon Empires va fi plin (peste 50 de orașe). Pentru ca un oraș să supraviețuiască, este nevoie de comerț, industrie și de un primar bun care să le administreze cum trebuie (sau o comunitate de primari ☺). Cu toate acestea, nimeni nu o să vă oprească să umblați de capul vostru prin sălbăticie pentru a face rost de ceva arme, bani sau experiență. Ideea este că veți fi răspunzător sau/și veți răspunde pentru alții.

Economie la greu

Spuneam că orașele au nevoie de comerț. În acest joc peste 60 % din activitatea pe care va trebui să o desfășurați va fi legată de comerț. Cu alte cuvinte, veți putea avea propriile voastre fabricuțe ce vor produce și cât sunteți off-line, veți putea fi doar comercianți obișnuiți sau veți putea avea o funcție în cadrul administrației locale.

Este foarte important de spus că orașele vor fi în proporție de 100 % conduse și administrate de jucători. Așa că va exista un sistem clar pe baza căruia veți câștiga puncte de "leadership", în funcție de care veți avea șansa să avansați în interiorul clanului.

Până atunci însă, veți fi nevoiți să ascultați de alții. Va trebui ca cei ce vor conduce să se îngrijească de prețuri, de comerțul cu alte orașe și de producția locală.

Tot ei vor fi nevoiți să facă față amenințărilor din exterior reprezentate de alte clanuri care au pretenția la oraș. Evident, instanța superioară, reprezentată de Dragoni, va veghea și va lua decizii în ceea ce privește meritele clanului. Dacă orașul cu pricina va merge prost, atunci este foarte posibil ca el să fie cedat altui grup de pretendenți.

Și despre război

Cum spuneam, la un moment dat va apărea un clan cu pretenții. Lupta pentru supremație asupra unui oraș se va da în arene special amenajate. Cei care vor reuși să-i impresioneze pe Dragoni vor deveni stăpâni. Sistemul de luptă se pare că va fi unul cât se poate de clasic, însă mi-e teamă ca atâta concentrare din partea Codemasters asupra părții economice să nu ducă la unul chiar deficitar. Desigur, nu o să știm până nu o să vedem. Din imaginile la care am avut acces, se pare că lucrurile sunt pe bune, adică acele creaturi legendare nelipsite din universul fantasy vor fi prezente și gata să moară pe altarul experienței. Însă succesul unui conflict este determinat și de prieteni. Diplomația va avea un rol esențial în menținerea echilibrului local. Vă veți putea alia cu alte clanuri pentru a face față unui atac sau pentru a ataca. Ca și grup, veți avea posibilitatea să dețineți sub control și mai mult de un oraș, însă jocul este în așa fel conceput încât vă va fi destul de greu să nu vă înecați cu propria putere.

Scurt și tehnic

Din nefericire, în afară de ceea ce se vede, informațiile nu sunt decât elogioase, așa că nu pot să mă angajez în comentarii. Jocul arată relativ bine, peisajele sunt drăguțe, însă modelele par destul de prost texturate. Nu știu cât o să coste pe lună, va merge prin dial-up, iar beta-testul este programat pentru luna mai. Data lansării nu se cunoaște.

■ **Locke**


Patru la doi... e bine


Lupta cu pietrele

Titlu	Dragon Empires
Gen	MMORPG
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Data apariției	N/A
ON-LINE	codemasters.com/ dragonempires/



Un paradis pentru brizante

Far Cry



Peste mult timp de acum încolo, prin anul Domnului 2020, un mare om de știință a hotărât că omul nu mai este în stare să facă față cerințelor mediului înconjurător și s-a apucat să îl modifice genetic. Supărat că rasa umană nu a mai evoluat în nici un fel de câteva sute de ani, poate chiar mii, acest savant și-a cumpărat, din modestul său salariu de profesor universitar, mai multe insule în Polinezia pe care a creat un complex de laboratoare cu profil genetic. Și acolo, fără nici un fel de mustrări de conștiință, s-a apucat să facă primii pași spre noua generație de superoameni.

Dar ceea ce nu știe el este că profesorul Charles Xavier, liderul unei organizații non-profit care se ocupă de apărarea drepturilor oamenilor slabi în cuget și simțire în fața celor cu puteri mai speciale, i s-a pus contra. Așa că acest profesor X, împreună cu cei câțiva icși speciali pe care îi are în dotare, a pornit o cruciadă împotriva lui. Și așa a murit marele om de știință, pe numele lui greu de pronunțat Victor, și omenirea mai are o șansă pentru încă o petrecere de revelion în paradisul agroturismului: Bran.

[Pardon, acest alineat era din alt preview cu o cu totul altă temă. De fapt, cel care îi va pune bețe în roate sinistrului câștigător al premiului Nobel este un om simplu care a fost atras pe acea insulă cu promisiunea lipsită de suflet a unei vacanțe de vis.]

Între timp...

Ubi Soft sunt cei care ne vor blagoslovi cu acest nou joc ce apare într-un viitor foarte îndepărtat, peste un examen de capacitate pentru unii sau unul de bacalaureat pentru alții sau chiar un an de muncă pentru alți alții. Motivul acestui preview sunt promisiunile pe care le-au făcut cei de la Ubi în legătură cu acest joc. Și ca să vă spun și vouă despre ce este vorba, dați-mi voie să încep.

Povestea din Far Cry nu este una prea nouă, dar pune la dispoziție mediul perfect pentru un FPS plin de acțiune și suspans. După cum ați citit și în introducerea cam lipsită de înțeles, un om de știință încearcă să creeze pe cale genetică o nouă rasă umană, iar personajul principal al jocului este un om normal ce a fost răpit de pe stradă, lăsat pe una din multele insule polineziene în mijlocul unor luptători scăpați de sub control și nevoit să se descurce și să scape cum o putea.

Ce este aproximativ nou pentru un FPS este introducerea unui sistem RPG în dezvoltarea personajului. Cum acesta este un om obișnuit, la început nu are îndemânarea și sângele rece ale unui profesionist al armelor, dar pe parcurs, fiind pus în situații extreme, capătă experiență ce poate fi folosită pentru a dobândi anumite calități ale unui luptător de gherilă. Astfel, te vei putea dezvolta pe folosirea anumitor arme și a anumitor strategii tactice spre abordarea unei situații critice. Partea frumoasă a jocului mai stă și în faptul că inamicii vor evolua și ei. Cu cât te descurci mai bine în luptă, cu cât tactica folosită de tine este mai desăvârșită, cu atât sunt și ei mai atenți, mai buni și mai deștepți.

Se pare că pentru acest AI, care se vrea a fi unul extrem de bun, este vinovat engine-ul folosit de cei de la UbiSoft, pe numele său CryENGINE, care va fi capabil de foarte multe lucruri, inclusiv de modificarea acestui AI în funcție de modul tău de joc.

CryENGINE este făcut sau este pe cale de a fi făcut de cei de la CryTek și va fi, spun ei, o adevărată revoluție pe piața engine-urilor pentru jocuri. El este capabil de o grafică ce ne va da pe spate, fizica va fi la mama ei acasă, iar sunetele din joc vor fi cele mai cele de până acum. Totuși, toate acestea sunt laude ce se aduc oricărui alt joc pe cale de a fi lansat, totul ca parte a strategiei de piață, așa că, dacă jocul nu va fi cum se anunță a fi, nu ne dați nouă în cap.

Peste 20 de ani

Cum toate acestea au fost spuse, sper ca jocul să nu fie o dezamăgire. M-am cam obișnuit ca tot ce trebuie să spargă gura târgului, tot ce promite marea cu sarea și tot ceea ce așteptăm cu sufletul la gură să ne lase cu buza dezumflată. Nu aș vrea ca acest lucru să se întâmple și cu acest joc. De fapt, nu vreau ca așa ceva să se întâmple cu nici un joc. Vreau ca toate să fie o nebunie și să nu știm ce să ne mai jucăm.

■ **Koniec**

Titlu	Far Cry
Gen	FPS
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	a doua jumătate 2003
ON-LINE	www.crytek.com/games/



Need For Speed Hot Pursuit 2

la arcadeaua, neamule!

Încă de la începutul prezentului articol, doresc să menționez că sunt un pasionat jucător de NFS Porsche 2000, pe care îl consider cel mai reușit simulator auto realizat până acum pentru PC. De asemenea, precizez faptul că am așteptat cu mare, mare nerăbdare NFS-ul următor celui dedicat automobilelor Porsche, sperând că va fi continuată și perfecționată linia simulării auto de mare acuratețe. După greaua lovitură pricinuită de forma exclusiv on-line a lui NFS Motor City, luminița de la capătul tunelului meu a rămas jocul anunțat sub numele de NFS Hot Pursuit 2.

NU!

Acelora care, întocmai ca și mie, simularea auto din NFS Porsche 2000 le-a oferit mari satisfacții, le voi spune din start: "NU!". Nu există simulare auto în NFS Hot Pursuit 2! Mezinul seriei Need For Speed este un arcade. Punct. Dacă doriți simulare auto, NU jucați NFS Hot Pursuit 2, deoarece foarte probabila enervare vă va afecta la sistemul neurovegetativ, la cel parasimpatic și eventual și la cel filozofic. Iubitorilor de simulare auto le recomand eterna reîntoarcere la Porsche 2000, precum și abordarea unei atitudini pozitive, optimiste, forțat zâmbitoare, cu care să întâmpine zilnic primele raze ale soarelui. Eventual, dacă vă simțiți în stare să mai acordați încrederea voastră unui producător de jocuri, puteți începe să vă puneți speranțe în Colin McRae 3...

Engine-ul fizic al jocului NFS Hot Pursuit 2 este unul aparent primitiv, în care automobilul se comportă destul de asemănător cu cel din NFS Hot Pursuit sau Road Challenge. Nu există la o primă vedere elemente de finețe și realism, cum ar fi transferurile de masă sau sistemul de calcul în patru puncte al forțelor ce acționează asupra mașinii – așa cum aceste lucruri pot fi găsite în Porsche 2000.

Practic, toate mașinile au o aderență foarte bună, nu se poate ajunge la pierderea controlului automobilului prin balans, este foarte greu să faci un spin (iar tehnica din Porsche 2000, cu coborârea în treapta de viteză urmată la jumătatea spin-ului de bracarea volanului în direcția opusă rotației nu are nici un efect), iar despre controlul realist al traiectoriei mașinii prin folosirea schimbătorului de viteze aproape că nu poate fi vorba. Comportamentul mașinilor din NFS Hot Pursuit 2 rezidă în câteva variante ușor personalizate ale unui model ideal, excelent realizat pentru a oferi senzația de viteză și atât, fără aproape nici un fel de complicații în ceea ce privește controlul automobilului. Acesta este și motivul pentru care diferențele dintre două mașini din aceeași clasă sunt foarte mici în NFS Hot Pursuit 2. Aceste diferențe constau în special în viteza maximă posibilă și în raporturile de transmisie ale cutiei de viteze. Dar ce vorbesc eu de cutia de viteze, fanii adevărați de arcade-uri folosesc numai transmisia automată...

Scurt manual de downgrade

Este însă ceva în acest NFS Hot Pursuit 2 care mi-a atras atenția și m-a determinat să spun despre engine-ul fizic



Aston "Moș" Martin la munte.


Hoo, că e destul tunel pentru toți!

al acestui joc că este numai în aparență unul primitiv. Este vorba despre comportamentul mașinii atunci când aceasta este lovită de o alta, precum și de ceea ce se întâmplă în zonele alunecoase de pe traseu.

De câteva ori mi s-a întâmplat să fiu lovit de o altă mașină în timp ce "săream" la o denivelare a drumului, fiind cu toate roțile sau numai cu o punte în aer. Ei bine, spre surprinderea mea, mașina în care mă aflam s-a mișcat foarte natural în urma acestui impact, dând semne clare că sunt modelate fizic momente de rotație și inerție. Deodată, automobilul prindea viață, comportându-se vreme de câteva fracțiuni de secundă ca și cum arcade-ul ar fi lăsat loc unui alt joc, unui simulator.

Mai mult, în porțiunile alunecoase, cu noroi, iarbă sau apă m-am surprins pe mine însumi executând din reflex mișcările de redresare deprinse în NFS Porsche 2000, iar aceste manevre au avut succes. Adică, în mijlocul unui arcade sadea, așa cum este NFS Hot Pursuit 2, te trezești că ai subit nevoie de experiența căpătată în Porsche 2000. De fapt, în unele momente, atunci când aderența scade sau se anulează, mașina începe să se comporte aproape ca în NFS Porsche 2000!!!

Concluzia pe care am tras-o în urma acestei experiențe este, fără îndoială, una șocantă: engine-ul fizic din NFS Hot Pursuit 2 este probabil identic cu cel din Porsche 2000! Singura diferență este aceea că s-a umblat la parametri, s-a "rigidizat" și simplificat modelul fizic al mașinii (devenit unul în două punți, și nu unul în patru puncte), s-a eliminat suspensia și s-a întărit în exces aderența. Așadar, structura fizică a universului din NFS Hot Pursuit 2 este în esență aceeași din Porsche 2000, dar s-a umblat la cifre și la constantele universale, în așa fel încât controlul automobilului să fie simplificat la extrem. Spus mai pe înțelesul tuturor, opinia mea este că NFS Hot Pursuit 2 este pe dinăuntru un simulator auto excepțional, modificat în așa fel încât pe dinafară să devină un arcade get-beget! Că doar nu era ca Electronic Arts să arunce la coș bunătate de bani investiți în fizica din Porsche 2000, atunci când, cu puține modificări majore, aceasta putea să sufere handicapările necesare pentru a deservi consumatorii de arcade-uri...

Panzer Porsche

Un element cerut cu insistență de fanii seriei NFS a fost damage-ul cât mai realist atât sub aspect grafic, cât și al comportamentului mașinii. Probabil însă că Electronic Arts au suficientă grijă de clienții fideli ai jocurilor lor, astfel încât au hotărât să nu mărească dificultatea NFS Hot Pursuit 2, pentru a nu stresa prea mult suprarenalele acestora (adică acele glande care produc adrenalina).

Și uite-așa se face că te poți da cu Porsche, sau Lamborghini, sau Aston Martin, sau..., de parcă te plimbi cu un tanc cu motorul pe steroizi. Nema damage în comportamentul mașinii, decât extrem de puțin, după ce izbești tare și mult cu vehiculul blindat de tot ce este prin preajma ta, la viteze cât mai mari. Nici caroseria nu pare să fie în suferință, chiar după răsturnări – se poate observa doar o modestă și nespectaculoasă șifonare a capotei.

Nu vreau aici să intru în polemică cu aceia dintre cititorii noștri care consideră lipsa damage-ului ca fiind sarea și piperul stilului arcade. Fără îndoială, acest element îmbunătățește enorm gameplay-ul acestui arcade, prin aceea că transformă NFS Hot Pursuit 2 într-un joc de car bumping. Cu atât mai mult cu cât apăsarea tastei "R" (reset car) vă aduce instantaneu în starea optimă de pornire, fără întârzierile care existau în NFS-urile anterioare atunci când ciocnirea sau răsturnarea erau țapene. Vă dați seama ce mai partide de multiplayer mistrețe se pot încinge acum!? Întocmai precum porcul sălbatic care o taie înainte cu viteză maximă indiferent de obstacolele din calea sa, veți putea lovi în partenerii de cursă, ținând-o tot într-o ciocneală-"R"-ciocneală-"R" până la linia de finiș (antrenament util în mânuirea paharelor de Crăciun și Anul Nou: ciocneală-riesling-ciocneală-riesling, dar și a ouălor de Paști, mai încolo). Și totuși, de ce nu a pus EA un buton, ceva de genul "damage on/off", sau un cursor cu care să setăm gradul de realism al damage-ului? Costa prea mult, nu?

Mitza despre Need For Speed: Hot Pursuit 2

Nefesehașpedoi... grea treabă. Salivând intelectual peste vestea că un nou joc din seria NFS stă să apară, am uitat o felie de pâine pe masă. Singură, fărâmicioasă și din ce în ce mai tare. Nu conta însă, pentru că Hot Pursuit 2 zbârnâia din ce în ce mai aproape de glanda vinovată de nevoia aia de viteză. Am încercat să îmi satisfac nevoia de km/h, dar m-am întors în cele din urmă la felia mea de pâine. Mmm...



Garcea și olteanul

Pe arcade în jos

NFS Hot Pursuit 2 nu pare din același film cu NFS III Hot Pursuit și nici cu Road Challenge. Efectiv, deși ideea este asemănătoare în cele trei jocuri, cel mai recent parcă nu te introduce în aceeași atmosferă. Explicația mea este că, deși NFS III și IV erau arcade, nu erau în schimb jocuri ușoare. Prin design-ul pistelor, excelent concepute pentru a-ți complica existența de șofer, erai obligat să dai dovezi de măiestrie evitând desele "capcane": copaci puși exact în calea îmbrățișărilor, tuneluri strâmte și întortocheate, ace de păr, stâlpi, garduri, zăpadă, gheață etc.

În NFS Hot Pursuit 2, însă, ce trebuie să faci este să ai grijă să nu iei degetul de pe accelerație. Pistele sunt în general foarte late, cu îngustări prin zona scurtăturilor, dar nu întotdeauna. Curbele nu pun probleme, cele foarte strânse fiind de găsit într-o singură pistă, de munte. Capcane practic nu există, decât dacă ai lipici la palmierii plantați din sută în sută de metri. Și nici condiții speciale – zăpadă, gheață, noroi, întuneric – nu găsești în pistele din NFS Hot Pursuit 2. Cât despre vremea schimbătoare, asta nu este nici atât de găsit. Visați în continuare la ceață și ploaie, la ninsori și zloată – nu le veți găsi în NFS Hot Pursuit 2.

Măiestria se manifestă, deci, prin abilitatea cu care jucătorul evită ca degetul de pe butonul Forward să îi amorțească. Căci pistele sunt mai lungi (ceea ce nu este rău, în opinia mea), iar deseori circuitele trebuie parcurse pe mai multe ture. Din păcate, lipsa unor elemente de reală dificultate în design-ul pistelor oferă, la fel ca și mașinile din joc, numai posibilitatea de a sorbi cu nesaț din senzația de viteză. După ce te plictisești de viteză, deja te-ai plictisit și de trasee, mai ales că acestea nu sunt foarte variate; se schimbă numai decorul, dar în rest nu sunt mari diferențe în tehnica de abordare, ceea ce nu se întâmpla în NFS III sau IV, unde țineai minte cu spaimă numele anumitor trasee și tremurai ușor emoționat când le vedeai în lista pistelor dintr-un anumit campionat. Și nici prea multe nu sunt pistele din NFS Hot Pursuit 2.

Acestea fiind spuse, mai trebuie doar să adaug că AI-ul oponenților este... adică nu prea este. De aceea, am câștigat curse în care m-am frecat cât am putut de marginea drumului, m-am dat peste cap în răsturnări spectaculoase și tot am reușit să-i ajung din urmă pe cei din fața mea, care parcă mă așteptau. Tot ce a trebuit să fac a fost să țin cu destoinicie deștu' pe accelerație, cu mici eforturi pe partea de direcție și cu "R" apăsat din când în când. Cei hârșâiți în NFS-uri pot alege din start nivelul maxim de dificultate.

Dar bikinii, unde-s?

Sunt un adept înfocat al admirării din spate a eternului feminin. Din păcate, nu pot spune același lucru și în ceea ce privește automobilele – acestea trebuie privite din toate părțile, inclusiv din interior... De aceea, mă simt extrem de frustrat de faptul că nu mai există în NFS Hot Pursuit 2 replay-ul "filmat" din multiple unghiuri, așa cum era acesta în NFS-urile anterioare. Singura poziție în care se află camera în timpul replay-ului este cea din care ai parcurs traseul! Păi, aproape că nu vezi nimic din grafica mașinilor așa. Tot ceea ce se vede sunt funduri de mașini rulând pe aceeași pistă cu tine. Iar din propria mașină nu poți vedea decât fundul și ceva din lateral, mai ales că în cursă nu există decât vederile din spate și de la nivelul barei de protecție frontale. Și nu există vedere nici din interiorul mașinii (no dashboard)!!

Revenind la chestiunea fundurilor, cred că și adepții genului arcade, unul cu precădere vizual, au pierdut mult prin dispariția replay-ului "filmat" cu camere multiple dispuse pe traseu. Pentru că 40% din plăcerea NFS-ului era admirarea replay-urilor... Acestea puneau cu adevărat în valoare frumusețea vizuală a mașinilor. S-a dus și asta... monitorul s-a umplut de funduri...

Parcă și-au propus să ne rupă de frustrare, într-adins, producătorii jocului. Nu vor nici de-ai dracului să ne lase să ne admirăm mașinile în traseu, deoarece atunci când camera începe să se rotească în jurul mașinii (la apăsarea tastei Escape sau la terminarea cursei), deasupra ei apare întotdeauna un meniu, care acoperă aproape totul. Huooo!!! E drept totuși că poți să-ți vezi mașina episodic cu ocazia anumitor "sărituri", moment în care, precum în Matricea, se rupe filmul și camera dă un rotocol în jurul mașinii. Dar într-o cursă de mare viteză această facilitate devine enervantă și pe dânsa se dă cu dizeibăl. Singurul moment în care poți admira mașina în integralitatea exteriorului ei superb este între curse, când automobilul poate fi rotit pe un piedestal. Mersi, acolo rezoluția este mai mică decât în traseu... Mai bine mă uit la niște poze mișto sau la emisiunile auto de la TV.

Ceea ce ne rămâne de admirat, deci, este peisajul în care se află trase-

ASTON MARTIN
V12 VANQUISH



Nocturnă-n miezul zilei (McLaren cu două umbre)

Need for Speedu' lui Koniec

Nu știu ce mai poate fi spus după cele scrise de Marius în acest articol. Ne-a cerut o opinie, mie și lui Mitza, asupra acestui Need for Speed care, dezamăgitor, nu îmi mai dă nici un fel de need for speed. După ce meseriașii de la EA ne-au desfătat atâția ani la rând cu binecunoscutele simulatoare auto, s-au trezit tocmai în acest moment în care eu strigam din toți rărunchii după un joc "fain" cu mașini, să scoată o simulare de joc cu niște simulări de urmăriri și cu niște simulări de polițiști. Vai de capul lor! EA nu își mai merită pâinea pe care noi le-o plătim.

ele. Acesta este drăguț, realizat la amănunt, dar nu aduce nimic foarte nou sau deosebit față de NFS-urile anterioare. Practic, cea mai grozavă noutate este aceea că se poate privi la distanțe mai mari, fiind de un bun efect vizual să admiri în depărtare porțiuni din pista pe care o parcurgi. Dar te și enervezi atunci când observi cât de greu trage sistemul ca să facă față acestei grafici care nu este hotărâtor evoluată față de cea a lui NFS Porsche 2000 (ce rulează excelent pe un AMD K6-2 la 400MHz, dotat cu GeForce 2 MX). Și nici măcar problema căderilor de framerate în preajma cascadelor nu a fost rezolvată în NFS Hot Pursuit 2.

Cu arcadele sparte

Să începem finalul acestui articol definind genul arcade. Arcade-ul este un joc al cărui univers virtual are reguli simple, concepute anume pentru satisfacerea deplină, imediată și cu minim de efort, a unora dintre plăcerile jucătorului. Pe baza acestei definiții, NFS Hot Pursuit 2 este un arcade bun doar pentru satisfacerea nevoii de viteză. Pasiunea pentru aspectul automobilelor de "rasă" nu va fi satisfăcută, din motivele de grafică expuse mai sus. Pasiunea pentru șofarea în mod realist a acelorași automobile nici nu intră în discuție.



Mediteranei

Satisfacția jucătorului nu este servită cu profesionalism de NFS Hot Pursuit 2 nici sub aspectul recompensării pe măsura înaintării în joc. Nu există o răsplată interesantă, alta decât accesul la mașini noi, și nici surprize plăcute precum circuitele speciale sau mașinile aparte. Totul se desfășoară parcurgând sec un arbore de evenimente destul de simplu, bazat pe un set restrâns de piste, și acestea nu foarte variate. Iar moftul cu dobândirea accesului la mașini și piste noi prin acumularea de puncte într-o "bancă" este de-a dreptul neconvingător. Tot la capitolul satisfacției NEoferite jucătorului trec și absența modului de joc Hot Pursuit în multiplayer, care mi se pare o lipsă gravă a NFS Hot Pursuit 2.

Lipsa de diversitate a jocului (atât în ceea ce privește pistele, cât și comportamentul mașinilor) este accentuată dezastruos de absența de neiertat a posibilităților de upgrade, tuning și customizare a mașinii. Până și într-un arcade, aceste elemente și-ar fi avut locul, chiar dacă nu ar fi vorba decât de upgrade-uri abstracte, ca în NFS IV, sau măcar de posibilitatea "pictării" mașinii în culori customizabile. Iar pe tăblița de înmatriculare nu mai apare numele jucătorului, ci, stupid, inscripția ND4SPD pe care o veți vedea la toate mașinile din joc...

De aceea spun clar și răspicat: "NFS Hot Pursuit 2 este un arcade, dar un arcade prost!". Din nefericire, Electronic Arts au dat drumul pe piață unui produs de mântuială, care pare a face parte din categoria jocurilor de buget redus. Un joc de consolă portat neglijent pe PC.

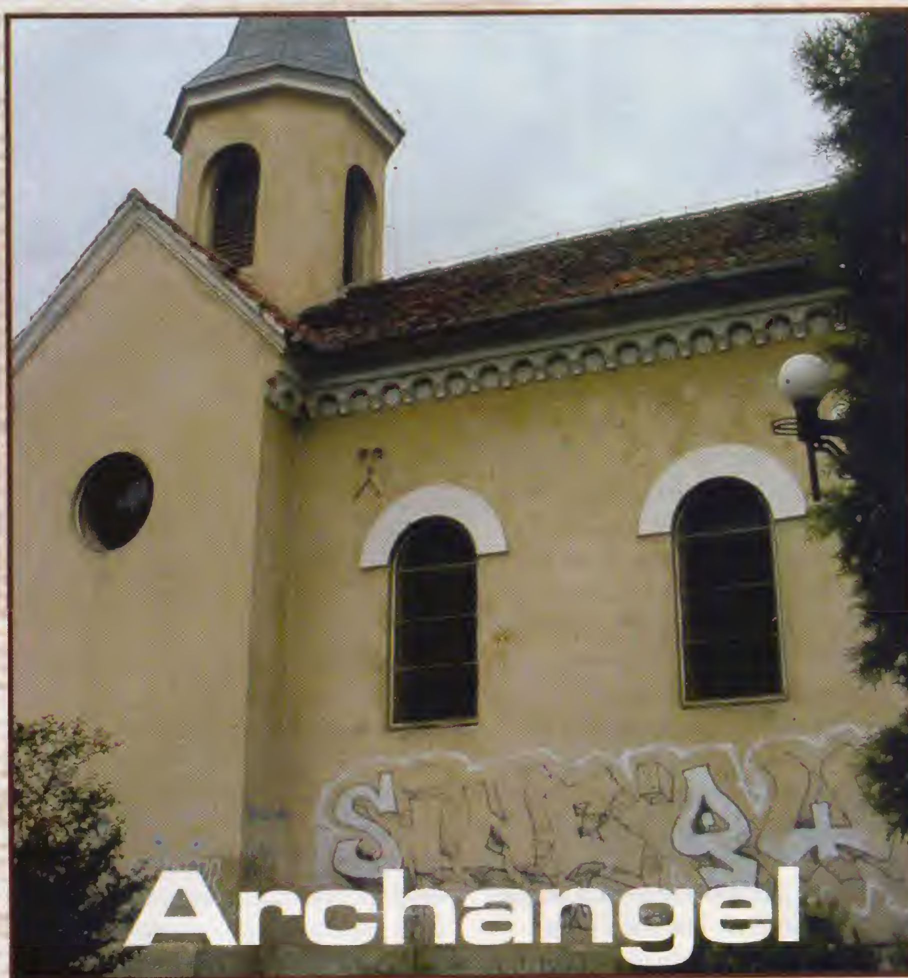


Apreciez, totuși, faptul că NFS Hot Pursuit 2 este un joc excepțional pentru aceia dintre noi care cad în extaz evitând butoaie aruncate cu duiumul din elicoptere, sau întrecându-se în bușituri cu mașini de poliție dotate cu AI-ul unei telecomenzi de televizor. Dacă sectorul de marketing (competent, cu siguranță) de la Electronic Arts apreciază că posibilii clienți satisfăcuți sunt suficient de mulți pentru a scoate profituri grase de pe urma lui NFS Hot Pursuit 2, mie nu îmi mai rămâne decât să tac. Dar tac semnificativ, stând trist și neconsolat în spațiul dezolant dintre două generații de jucători.

■ Marius Ghinea

Titlu	Need For Speed: Hot Pursuit 2
Gen	Arcade
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 800 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	needforspeed.com
Grafică	18/20
Sunet	13/15
Gameplay	20/30
Feeling	03/05
Multiplayer	10/20
Storyline	N/A
Impresie	05/10

Nota: 69



Archangel

Sub aripile protectoare ale celor ce veghează

Sorbind din nectarul rezervat doar zeilor, Lordul Luminii se uită peste lista următorilor candidați la postul de salvator al lumii. Lista nu este prea lungă, iar Lordul știe că dintre aceștia va trebui să mai aleagă vreo doi eroi, deoarece durata lor de viață este foarte mică. Cam la două-trei luni i se cere de la forurile superioare să mai caute un înlocuitor pentru cel care tocmai a căzut la datorie. Știe că este o muncă scârboasă, dar trebuie să se mai gândească și la el, are și el treabă, halbe de golit, copii de făcut și floricele de cules. De data asta trebuie să se grăbească cu alegerea eroului, toți ceilalți zei fiind la petrecerea ielelor și toată lumea știe ce dezmăț iese la chefurile din Pădurea Plăcerilor Interzise Celor cu Mintea Încuiată și Minorilor Nesupravegheați de Părinți, pe scurt PPICMÎMNP. Trecând peste partea în care dădea cu zarul peste listă și care avea ghinionul să prindă un șase sau mai nou un număr par, era ales în unanimitate pentru anosta slujbă de salvator al omeniri, Lordul Luminii își numără degetele de la mâna dreaptă, constată cu stupoare că sunt cinci, la fel ca la mâna stângă, apoi numără pe listă cinci nume, iar al cincilea se făcu că era chiar al... tău.

După cum o să citiți în cele ce urmează, ceva de genul ăsta se întâmplă în joc. Nu chiar cu aceste cuvinte, dar cu același fir epic și cu același deznodământ. Dar meritați mai mult decât atât, așa că să trecem la partea cu "a fost odată ca niciodată...".

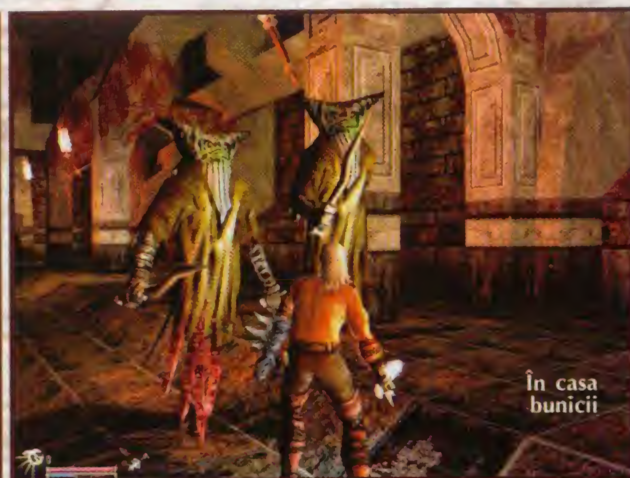
A fost odată ca niciodată...

Da. A fost odată ca niciodată când Michael Travinsky se dădea cu mașina. Michael Travinsky era un om normal, cu doi copii și o nevastă cu gura mare, dar toate îi mergeau bine și nu se plângea de nimic. Asta până într-o zi, când în urma unui accident de mașină își pierdu viața.

Dacă asta ar fi fost tot, nu ar fi fost nimic deosebit, dar se pare că Cel de Sus a avut alte planuri cu acest om, așa că în loc să îl trimită spre veșnicele plaiuri ale vânătorii, l-a trimis cu o mie de ani în urmă, undeva într-o pădure impenetrabilă în mijlocul sau aproximativ în mijlocul căreia era construită o mănăstire gotică foarte atrăgătoare din punct de vedere vampiristic, însă nu și turistic. Acolo, toată lumea îl cunoștea pe nou reîncarnatul Michael, dar nimeni nu se obosea să îi explice și lui cum stă treaba și ce s-a întâmplat cu el.

După o mulțime de peripeții, lui Michael i se aduce la cunoștiință cam ce atribuții îi revin și cam ce trebuie să facă. Nedumerit, el întreabă cam ce rost au toate acestea și de unde până unde se întinde curtea mănăstirii. Cu această ocazie află că el a fost ales de Lordul Luminii pentru a lupta împotriva răului omniprezent. Toate acestea sunt urmarea unei vieți cumpătate, a unui caracter sobru, a sănătății sale de fier și a consti-


Acum că v-ați împăcat, strângeți-vă săbiile


În casa bunicii

tuției robuste de care s-a bucurat o treime din durata de viață pe care și-o propusese, dar de care nu avusese parte.

Toate aceste forțe ale întunericului sunt parșive și încearcă să se sustragă de la pedepsele la care ar trebui supuse. Ele reușesc să facă acest lucru în perioade și locații diferite. Primul dintre aceste locuri este, după cum am mai spus, în mijlocul pădurii, într-o mănăstire sumbră. Această epocă este cea în care supranaturalul și blasfemia sunt la putere, demonii umblă printre oameni, blasfemia este la putere, vrăjitoarele sunt prea puternice pentru a fi arse pe rug și tot ce poartă pecetea magiei este privit cu frică, deoarece nu este doar o poveste, ci și o realitate. În aceste timpuri imemorabile, vei lupta împotriva acestor demoni și chiar împotriva oamenilor ce au căzut de partea cealaltă... a întunericului. Te vei folosi de arme ca arcuri, topoare, săbii și chiar magii. În funcție de posibilități și de alegerile pe care le vei face în dezvoltarea personajului, acesta va căpăta diferite abilități paranormale. Magii cum sunt regenerarea vieții, invulnerabilitatea pentru o scurtă perioadă de timp, invizibilitatea și multe asemenea vor fi accesibile celui ce joacă. Aceste magii sunt permanente, adică la schimbarea perioadei de timp în care se va petrece acțiunea, acestea îți vor aparține în continuare și nu vor dispărea odată cu echipamentul folosit.

Cea de-a doua epocă în care te vei preumbla va fi undeva în viitor, în Berlin. Aici demonii vor lua alte înfățișări, mai puțin evidente. Forțele întunericului nu vor mai lucra pe față, ci doar prin oameni. Astfel, jucătorul va trebui să facă față anarhiei de pe străzi, să pună capăt monopolului exercitat de către corporațiile gigantice ce au apărut – o minunată alegorie pentru ce va urma în următorii ani și la noi –, să distrugă terorismul de la rădăcină și să reabiliteze un ecosistem aflat pe moarte din cauza poluării. Această luptă de care tocmai am vorbit mi se pare a-și căuta rezolvarea mai degrabă prin politică decât prin forța brută. Problema care se pune este că va trebui să luptăm cu pistoale, shotgun-uri, mitraliere și alte asemenea ustensile moderne aducătoare de moarte.

Cea de-a treia și nu cea din urmă este cafteala pe care o vom administra în Kramath. Kramath este un oraș aflat în meandrele timpului, undeva unde nu poți estima trecerea timpului. Acolo totul este pierdut. Demonii au cucerit totul. Sufletele celor morți sunt toate încătușate și ținute ca jucării ce merită torturate non-stop, oamenii sunt toți sclavi și muncesc în mine și în fabrici infecte și nesigure. Aici este mai simplu. Tot ce trebuie să faci este să omori tot ce nu poartă lanțuri, decât poate ca podoabe, și să elimini concurența pe care o fac demonii în mod necinstit demografiei umane.


La mare, la soare

În cine dai și ce obții

De dat, ai în cine să dai. Sunt o multitudine de monstruleți, drăcușori și alte animăluțe ale lui Satanailă, o grămadă de animale sălbăticite de foame, singurătate sau doar de plictiseală. Dăm la orice pas al nostru de un om ce s-a transformat din cauze necunoscute într-un monstru hidos, sau de un vrăjitor cu probleme acute de personalitate. Ce mai, o să fie ca la Nufărul, bătaie peste bătaie.

Toate aceste bătălii vor avea ca rezultat creșterea în nivel a personajului. Acesta va beneficia de un sistem normal RPG de dezvoltare a calităților sale. Totul va depinde de alegerile pe care le vom face. Michael va putea deveni un vrăjitor puternic sau un maestru asasin, un soldat blindat din cap până-n picioare sau un excelent predator ce se bazează pe stealth și dibăcie. Toate acestea vor fi posibile numai și numai pe baza alegerilor pe care le veți face de-a lungul jocului.

De final

Din păcate, grafica este una lipsită de farmec. Personajele sunt hidoase. Scenele ce s-ar vrea a fi filme sunt ridicole din punct de vedere al graficii. Buzele nu se mișcă, mâinile și picioarele rămân în niște poziții de toată jena. Nici nu mai pot dezvolta prea mult subiectul... Păcat de joc, deoarece are ceva feeling, iar muzica este frumos implementată și foarte lucrată. Se potrivește bine în majoritatea locurilor.

Ca un plus de lucruri în minus sunt lipsa unui multiplayer și a posibilității adăugării de MOD-uri. Acesta este un peci pentru cei de la Metropolis Software, deoarece jocul este destul de drăguț, iar niște add-on-uri care ar mai fi continuat odiseea lui Michael prin acele medii ostile umanității ar fi putut face ca succesul acestui joc să crească.

■ **Koniec**

Titlu	Archangel
Gen	RPG
Producător	Metropolis Software
Distribuitor	JoWood
Procesor	PII-400
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	16 MB (Direct 3D)
ON-LINE	www.archangel-online.com

Grafică	11/20
Sunet	12/15
Gameplay	20/30
Feeling	03/05
Multiplayer	N/A
Storyline	15/20
Impresie	07/10

Nota: 68





Jocul în care nu știi ce se întâmplă

Încă din cele mai vechi timpuri, atunci când omul se simțea singur, vinovat sau atunci când i se relaxau sfincterele de frică, și-a căutat un sprijin, fie moral, fie fizic, fie ispășitor. Astfel au apărut terții, zeii, cei și cele care sunt invizibili(-e) și care fac tot felul de lucruri care mai de care mai impresionante și mai supranaturale. În felul acesta, omul și-a permis să nu-și mai asume responsabilitatea propriilor fapte și să trăiască într-o veșnică tâmpenie. Dacă era bine, erau zeii buni, dacă era rău era vina zeilor mai răi; dacă nu era în nici un fel, înseamnă că încă nu apăruse homo sapiens și toată lumea era liniștită foc. Practic, zeii s-au născut pentru că omul nu prea rezistă atunci când e vorba de a trăi în condiții extreme și trebuie să primească tot timpul șuturi în ansamblul fesier ca să facă pașii corespunzători înainte.

Înmulțirea

Când au dat ei, zeii, de acest pământ rodnic, au început a răsări ca râmele după ploaie și magazinele cu articole de damă de doi ani încoace. Inițial titlurile și funcțiile care le-au fost atribuite au fost puține și izvorâte din senzația de gol din stomac plus strângere de piept și parkinson izmenic adrenalinic temporar ce domina existența ființei umane contemporane mamutului. Ulterior, din cauza unei creșteri nejustificate a cantității de substanță cenușie la nivelul solului având ca rezultat evoluția, nevoia de zei a crescut. Omul s-a văzut nevoit să facă față unei noi senzații, necunoscute până atunci lui, și anume frustrarea. Ca o paranteză și contrar părerii generale, evoluția în sine, atât pe plan psihic, cât și pe plan tehnic și social, nu a fost determinată de factori externi necunoscuți, saltul omenirii nu a avut nimic de-a face cu extratereștrii sau cu inexplicabilul. În clipa în care homo sapiens a descoperit că pe lângă nevoia de împerechere, foame, sete sau eliminarea surplusului digestiv de orice natură mai există și acea incredibilă senzație de neputință în fața anumitor probleme ce trebuie rezolvate, a apărut evoluția. Cu alte cuvinte, civilizația umană trăiește într-o continuă frustrare


Metal Kid


Mama lor

constructivă. În clipa în care frustrarea o să dispară, involuția va fi inevitabilă. Revenind la zei, această senzație a devenit un fel de îngrășământ pus la rădăcinile zeității plus un ierbicid peste moaca buruienilor ce obstrucționau seva viitor divină. O grămadă de zei și zeișori s-au văzut nevoiți să iasă din ignoranță și să micșoreze spațiul ceresc de locuit. Datorită suprapopulării, unii dintre ei au fost nevoiți să se mute pe sau sub pământ. Unde mai pui că oamenii au avut tendința să declanșeze nașterea mai multor divinități de sex masculin decât feminin, ceea ce a dus la umanizarea divinității cu apariția frustrării la fel de divine, a semizeilor și semizeișorilor.


Poarta spre iad

Împărțirea

Cu timpul, oamenii au început să înțeleagă acest fenomen de "gâlceavă-n cer" și s-au hotărât să le reducă numărul prin ignoranță. Situația era extrem de disperată, deoarece populația pământului era pe punctul de a deveni una cerească, ceea ce nu ar fi fost o idee foarte bună pentru vremurile respective. Unde mai pui că din cauza nemuririi, tărâmul lui Hades și al altor zeități de acest gen era pustiu (fenomen datorat și operațiunilor de resurecție, destul de la modă în acea perioadă). Reducerea aceasta de urgență a dus la împărțirea responsabilităților între câțiva zei ce urmau de comun acord să aducă lucrurile pe linia de plutire. Dacă în majoritatea zonelor pământești acest lucru a fost realizat cu destul de mult succes, în altele a fost nevoie de măsuri mai drastice, zeii fiind mult mai încăpățânați. În jocul de față despre ceva de acest gen este vorba. Dar, ca să continuăm aproximativ pe aceeași linie, nici cu acest consiliu de zei nu s-a realizat mare lucru. Ca urmare, homo-ul a decis să facă un șef peste toți și ceilalți să devină funcționari cu pregătire de specialitate. Așa a apărut monoteismul și creștinismul care ne caracterizează. Vechii zei și zeișori nu au fost neglijați, primind diferite sarcini și grade, de la îngeri și arhangheli până la diavoli și vârcolaci. Am descris toată această evoluție umano-divină cu scopul de a înțelege situația din nordul Europei acum mulți ani î.e.n.

God is God?

În contextul celor descrise anterior, situația în nordul Europei a fost oarecum diferită. Acolo, din cauza spiritului uman zonal ceva mai violent decât în alte părți ale lumii, zeii au avut o soartă mai crudă. Ring II este inspirat din capodopera Cronicile Nibelungilor a lui Wagner și mai ales din bucata cu inelul. Evident, când vorbim de inel, vorbim de modă, de la Holograf până la The Fellowship of the Ring și Centura de Castitate. Aici, un super-erou pe nume Siegfried, muritor, se încumetă să se ridice împotriva zeilor și să le declare război. Caracteristic poveștilor, nu reușește el să facă prea multe furori în prima fază, dar ulterior a trezit interesul absoluților, nemuritorilor, minunaților și nemaipomeniților. Problema a fost că cei de sus s-au prins de figură mult prea târziu, lucru ce i-a pus pe lista divinităților pe cale de dispariție. Opera

A crepuscular and wild, moving and dangerous world is dying. And a new one will be born...
This is the time of courage and betrayal, of passion and revenge...
This is the time of Destiny.


Se pare că moartea e verde


Un copilaș / Se legăna...


Mortu' comentează

gameristică pe care o supun atenţei voastre se înscrie în lista celor ce conţin cifre în titlu. Aici este vorba de "II" roman, ceea ce poate însemna faptul că ar fi a doua parte a lui Ring. Dacă da, veţi observa faptul că în afară de decorurile absolut nemaipomenite, altceva nu seamănă cu Ring. De fapt, tot ceea ce vom face este să conducem ca pe o maşină un tânăr copil sau nu de la nivel la nivel şi să îl creştem până când va ajunge să joace rolul de exterminator zeiesc (cred, pentru că imbecilitatea gameplay-ului acestui joc m-a oprit să-l duc până la capăt).

Ceea ce în alte părţi s-a petrecut de la sine, aici s-a lăsat cu Revoluţie şi sânge zeiesc de cea mai bună calitate. Adevărul este că nemţii s-au descurat întotdeauna mai bine decât alţii.

Bătaie de joc

Întrebarea mea este următoarea: care a fost sordidul tâmpit căruia i-a venit ideea să schimbe interfaţa şi gameplay-ul acestei serii? Motivul pentru care îi confer atributul de mai sus, adică tâmpit, nu este fără o bază reală. Vreau să vă spun că respectivul a stabilit nişte reguli de-a dreptul toaletice în ceea ce priveşte gameplay-ul. Unul dintre motive se pare că a fost diferenţa ca de la cer la pământ între cerinţele publicului american (care este partea cea mai voluminoasă a pieţei) şi restul, reprezentat de noi. Cu alte cuvinte, publicul ţintă a primit ceea ce vroia. Ca să nu o mai lungesc, iată despre ce este vorba:


Un puzzle...

... şi încă unul



1. Avem un adventure în care mouse-ul este complet inutil. Personajul este condus din taste ca şi un autovehicul, iar activările se fac cu Space. Din fericire, personajul mai şi fuge, ceea ce ne scuteşte de kilometrii făcuţi cu viteza melcului.

2. Nu ştiu exact de ce, dar respectivul este incapabil să ţină în mână mai mult de un obiect. Termenul de Inventory este de domeniul trecutului şi nu are nici o valoare. Adevărul e că nici nu am observat să aibă vreun buzunar la chiloţi. Acest lucru duce la pierderea completă a timpului prin schimbul de obiecte între pământ şi mână. Unde mai pui că ajungi să uiţi unde ai scăpat piatra ca să iei floarea, unde ai pus dovleacul ca să iei sfoara ş.a.m.d. Mă rog, probabil că nu ar fi fost nici asta o problemă aşa de mare dacă ai fi avut tastă de aruncat obiectul... dar nu este nici de-aia. Şi uite aşa pierzi luni în şir ca să te plimbi.

3. Referitor la quest-uri, încă de la începutul jocului nu ţi se dă nici un fel de informaţie. Ştiţi voi – fă ceva numai fă, ca să nu te văd că stai. Te apuci şi începi să umbli de colo-colo, să combini o mie de obiecte ca să afli într-un final că scopul principal era să faci rost de un cuţit pe care să ţi-l pui în cealaltă mână şi apoi la brâu. Oricum, nici în cele mai "grele" situaţii să nu vă aşteptaţi la vreo informaţie cât de mică despre ce căutaţi sau ce trebuie să construiţi. De multe ori, anumite lucruri or să se întâmple în faţa ochilor voştri şi nu veţi înţelege absolut nimic (de exemplu, te lupţi cu un personaj aruncând pietre într-o groapă – şi tot arunci până când se declară învins).

4. Nu în ultimul rând, mă doare să spun că puzzle-urile sunt deosebit de intuitive, aş spune chiar evidente, cam ca pentru proşti. Este neplăcut ca un studio de jocuri să facă un întreg popor de râs, mai ales unul atât de mare.

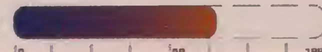
Estetica batjocurii

Aşadar am concluzionat că acest joc este o batjocură la adresa gamerului fără frontiere. Dar totuşi, ce mai rămâne din el? Vă spun eu: mai rămân grafica şi sunetul. Soundtrack-ul este evident Wagner. Vizual, avem fără îndoială de-a face cu o bijuterie grafică. Decorurile sunt impresionante prin design, iar personajele 3D aproape lipsite de impresia de "poligonale". Păcat că aceste două caracteristici sunt tot ceea ce are jocul. La început veţi fi impresionaţi, însă ulterior veţi ajunge să vă tăiaţi venele cu rotiţa de la mouse de atâta aşteptat (aveţi şanse să şi reuşiţi). În concluzie, Ring II este o mare nereuşită din perspectiva genului Adventure, ceea ce mă întristează până la prostată şi mă face să am nevoie de un urolog. Păcat de stelele acelea multe care ocupă un continent cu pretenţii.

■ **Locke**

Titlu	Ring II
Gen	Adventure
Producător	Arxel Tribe/ Philippe Druillet
Distribuitor	Arxel Tribe
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	ring2.arxeltribe.com

Grafică	19/20
Sunet	13/15
Gameplay	10/30
Feeling	02/05
Multiplayer	N/A
Storyline	15/20
Impresie	05/10

Nota: 64 

www.thesims.c

E o plăcere să ai un prieten.

Joc parțial localizat în limba română

Un câine sau o pisica ți-ar putea umple viata... de haos. Gândeste-te la cosurile de gunoi pe care o să le răstoarne și la urmele de noroi pe care o să le lase pe covor. Dar gândește-te și la afectiunea pe care o să ți-o ofere. O să se joace cu tine, o să se gudure pe lângă tine, ba chiar o să te lingă până nu mai poti sa respiri. Iar dacă vrei să cunoști pe cineva, ce început mai bun de conversație poți să găsești decât să-ți pui animalul favorit să facă un giumbusluc. Amplasat într-un nou cartier de dimensiuni mai mari decât precedentele, asortat cu parcuri, magazine și cafenele cărora nu le displac animalele, Simșii Dezlănțuiți (The Sims Unleashed) îți permite acum să-ți creezi propriul animal favorit. Dar poți să-l ții sub control în supremul joc al vieții?



The Sims Unleashed



Toate pachetele suplimentare The Sims™ necesită The Sims™ sau The Sims™ Deluxe Edition.

Jocuri distribuite în Romania de Best Distribution SRL Tel/fax: 021 345.55.05/06/07
e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro

Merită să joci originale



Preț de vânzare recomandat
19,5 USD + TVA





Hitman 2: Silent Assassin

Între coşciug şi lopată

De fiecare dată când scrii un review, este bine să pui suflet în el. Să te gândești la viața ta de zi cu zi (în cazul în care nu găsești altceva mai interesant) și să faci cumva legătura cu jocul pe care îl prezinți. Ceva de genul: urăsc griul. Așa... starea aia de gri pe care o simți când te trezești de dimineață, ieși din casă și te lovești de un oraș gri, cu oameni gri, grăbiți și o vreme mohorâtă. E sentimentul ăla pe care îl ai atunci când te simți nevoit să faci un anumit lucru fără să accepți faptul că te deranjează asta. Când te complaci într-o stare prezentă mediocră și nu te simți în stare de mai mult. E gri și urăsc asta. Unde e legătura cu jocurile? Sunt și ele gri... multe. Gri pentru că sunt slabe și mai ales gri pentru că sunt doar o versiune palidă a ceea ce ar putea fi. Jocuri care au un concept atrăgător, dar nu reușesc să ți-l ofere în totalitate. Jocuri gen Hitman... Codename 47 nu a fost un joc slab. Nici gând. Însă ar fi putut fi mult mai mult decât atât. O idee bună care însă nu s-a regăsit în totalitate în jocul final.

Și acum avem Hitman 2: Silent Assassin... Ideea e aceeași, dar oamenii rar învață din propriile lor greșeli.

Poate fi însă și altcumva. Vedeți... am o pisică la bloc, se plimbă prin "spațiile verzi" și mai ales gri din jur și, evident, este gri. Diferența este că pisica asta gri este atât de frumoasă încât, atunci când o văd, aș putea jura că griul este cea mai încântătoare culoare.

Se poate deci și altfel...

În 2 (doi) suntem noi, care te facem pe tine

Trebuie că este foarte greu să fii un asasin. De la un moment dat munca nu îți mai dă atâtea satisfacții ca pe vremuri, oamenii te arată cu degetul și trebuie să îi lași fără el (în cel mai bun caz), copiii plâng când te uiți la ei (un lucru nu tocmai rău...) și femeile pe care nu le plătești te evită... Și ce să mai spui atunci când ajungi într-un capăt de lume cum e România, îți întâlnești tatăl și Dumnezeul personal și ești nevoit să înfrunți o armată de "e"-uri... nu, o armată de "eu"-uri. E bine?

Chelia nu te protejează de astfel de șocuri emoționale, dar este numai bună de ascuns sub o pălărie. Asta mai ales dacă pe pălăria respectivă bate soarele Siciliei. Așa că te apuci să culegi roșii

(pentru căpșuni trebuia să alegi Spania) oferite apoi unui călugăr cu inima mare, inimă din care îți oferă casă, masă și spumă de ras.

Și viața este frumoasă... uneori la fel de frumoasă ca fiica primarului micuțului sat de munte. Dar viața nu iartă pe nimeni, chelia nu te apără de procesele de conștiință. Dar părintele Vittorio e un om bun. El înțelege... și crimele, și sângele, și gloanțele. Ba până și victimele inocente par a avea o vină în ochii lui. Așa că tu îl iubești... chelia nu poate apăra pe nimeni de iubirea ta. Vittorio este prietenul tău cel mai bun, dar, ce Dumnezeu!, e Italia și când te gândești că e chiar Sicilia ți se taie respirația. Prietenului tău i se taie un pic proverbialul fir... numai un pic, cât să ajungă să fie escortat de mafioții locali undeva departe, unde este un loc internațional. Și probabil că munca pe câmp ar fi continuat, părintelui Vittorio i s-ar fi dedicat câteva lacrimi scurse pe o roșie durdulie și o rugăciune seara, înainte de culcare. Dar ah... italienii ăștia! Sau poate rușii (că dacă sunt români îmi cer viza înapoi!). Oricare ar fi naționalitatea fiului rătăcit pe meleagurile Italiei, planurile sale sunt de-a dreptul universale. Și te au pe tine în cătare. Nu pe Vittorio, nu butoaiele de vin din pivnițele mănăstirii, ci tu. Tu și chelia ta, care luminează acum din centrul unei întortocheate afaceri ce stă să dea pe dinafară în Hitman 2: Silent Assassin.

Aplauze, lalele, orhidee, câteva monede sunt aruncate în fântână ("Să îi fie cu noroc!")... o altă zi obișnuită pentru un asasin.

Pe drumurile patriei

Acum ai un nou motiv, unul solid, unul care cere sacrificii. Și tocmai de aia pui rangă lângă rangă, ridici podeaua și întinzi palmele spre vechiul tău prieten (nu, nu Vittorio!). Magnificul laptop, legătura ta cu lumea cea rea. Rea, dar plină de bani și oarecum nerăbdătoare (nu știu dacă și udă) să te revadă în acțiune. Ce nu faci tu pentru prietenii tăi (da, Vittorio!)?... Ajungi să îți încalci jurămintele și revii la vechea meserie. Și totul pentru niște informații și poate un pic de ajutor.

Armele sunt pe masă, cravata atârnă corespunzător de gâtul tău vânjos și în urechi îți șoptește suav o voce de femeie: "Bine ai revenit, 47. Prima misiune este..."

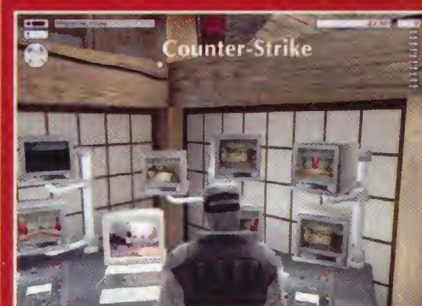
Dar nu uita, este doar un joc, iar ceea ce citești doar un articol. Există diferențe între realitatea mea și realitatea lor. Realitatea ta va fi însă probabil un pic amuzată de povestea din joc și, sper, mulțumită de povestea mea. Pen-



Unelte, scule...

Jocuri în Joc

Este întotdeauna o plăcere să găsești mici "atenții" scăpate de producători prin joc. Cine ar fi crezut că niște ninja fioroși ar putea da un Counter-Strike sau că un mare magnat asiatic a auzit de Dopefish (un fel de mascotă a celor de la id Software care, după ce a apărut ca inamic cu toate actele în regulă în Commander Keen, și-a făcut simțită prezența în mai toate producțiile lui John Carmack)... Și despre Solitaire nu mai zic nimic.


Counter-Strike


Dopefish (Commander Keen)


Solitaire


Priest 2: Silent Christian


O pisică... gri


Eu îmi uit până și codul de la interfon


Frate, frate... da' degeaba

Cu unii nu te pui

Sikh sunt niște fanatici religioși. Omoară oameni și mănâncă copii. Nebuni și periculoși. Cel puțin așa zic cei din Hitman 2.

Comunitatea Sikh din întreaga lume nu poate decât să nu fie de acord. Suntem buni și nu omorâm pe nimeni. Zic ei. Așa că au pus de o petiție pe Internet prin care cer celor de la Eidos să retragă jocul de pe piață (www.sikhnet.com/s/Hitman2Pet).

Cei de la Eidos și-au râs în barbă, dar și-au cam înghițit fericirea când au văzut câți sunt cei cu care se înfruntă (cât frunză și iarbă... dacă nu mă credeți, aruncați o privire peste link-ul de mai sus). Așa că și-au retras textele defăimătoare de pe site, și-au băgat capul în nisip și acum așteaptă să treacă furtuna.



tru că eu bat câmpii, ei bat povestea. Firul epic este un șiret murdar, pentru că altfel nu îmi explic cum un preot îți poate ierta păcatele chiar înainte de a-ți recomanda o nouă donație pentru fondurile mănăstirii sau cum, în loc să plătești banii pentru răscumpărarea amicului tău (pe care îi obții relativ ușor, după două asasinate mai cu răsunet), preferi să continui misiunile pe care parcă acum două frame-uri te jurai că le urăști. Chel, masochist... o personalitate complexă.

După ce accepți prima misiune, nu mai este cale de întoarcere. Pornești la drum și încerci să te reacomodezi cu vechiul tău costum. Degetele tremură pe trăgaci, pașii nu mai sunt atât de siguri, dar îți continui drumul. Este un pic mai greu la început, ai uitat regulile jocului, ți-ai pierdut ceva din îndemânare, dar asta nu te împiedică să treci de primul hop. Și de al doilea. Și tot așa până când începi să te încălzești, să simți mirosul de sânge și să tânjești după el.

Nu mai e mult până când vei realiza că te-ai întors în timp și într-un alt joc. Și atunci te enervezi. Bug-uri cretine! Reguli tâmpite! Mă fac pe mine să pierd jumătate de oră ca să îi vin de hac băiatului cu pizza. Inadmisibil... Ai putea să lași jos cuțitul, pistolul, mouse-ul și să îți vezi de treabă. Chiar îți recomand asta, e mai bine pentru tine. Dar numai cu condiția să te întorci și să începi să gândești totul la rece. Surprinzător, vei observa că ceva este schimbat... Realitatea este parcă mai reală și misiunile tale par a decurge lin și cu mult bun simț. De exemplu, înțelegi că dacă fugi ca bezmeticul cu zece cutii de pizza prin reședința unui boss mafiot, este doar o chestiune de timp până când cineva se va autosesiza și te va privi suspicios. Vei începe să cercetezi mai atent minunăția aia de hartă și îți vei permite să îți gândești acțiunile mai temeinic, fără frica unor reacții necontrolate din partea băieților în negru.

Paradoxal, micul tău paradis sicilian devine baza de operațiuni pentru toate misiunile sângeroase care vor urma. Sapa este lăsată la intrare, iar roșiile sunt uitate de mult, pentru că acum mica ta locuință se umple de arme... topoare, pistoale, mitraliere. Și peste tot zac kilograme de gloanțe. Și poate stai să te gândești un pic... E ca și cum ai lua copilul oropsit al clasicului vecin de palier și l-ai lăsa într-un magazin cu bomboane... cu gura căscată. Ce acadea să îmi iau? Oare AK-ul ăla mi se potrivește? Cred că o să optez pentru doi saci de ciocolată.

Oferta surprinzător de variată te duce cu gândul la o oarecare intenție de risipă. "Cu cât mai multe, cu atât mai bine"... Poate, dar un ditamai pușcociul sigur nu te va ajuta să te "pierzi" liniștit în mulțime. Așa că până la urmă pui ochii pe două arme (preferabil dotate cu amortizor) și cu astea îți câștigi pâinea de acum înainte. Și totuși, de ce atâtea opțiuni?

Când muma e și ciumă

O puteți lua ca un test de voință. Sau, pentru cei care nu sunt niciodată vinovați de nimic, puteți arăta cu degetul spre incapacitatea unor designeri de a-ți oferi un joc în care stealth înseamnă stealth, de la un capăt la celălalt. Eu unul am trăit în ignoranță... Timp de trei zile m-am bătut cu viscolul, rușii maniaci și ninja negri, încercând să îmi acopăr urmele cât mai bine, să fiu umbra care nu se vede, dar se simte. Aș fi devenit probabil un expert în a mă strecura afară din redacție nedetectat și poate că mi-aș fi pierdut ceva din șubreda sănătate mentală încercând a 12-a oară să evit gărzile din jurul bazei inamice. Dar sfârșitul e aproape și cum Koniec nu stă decât la doi pași de mine, m-am pierdut în fața monitorului lui. Era crud... măcel, sânge, arme cu rată rapidă de foc. Gălăgie, alarme... nimic nu conta. Sub privirea mea uimită, băiatul ăsta a reușit să rezolve problemele mele de trei zile în două ore. Diferența? El, mass murderer.


Hacker vs. Topor. Hacker-ul pierde


Șefu', ai văzut cât a venit factura?! Gata cu apa caldă!


Anii de liceu...



Eu, ninja extraordinar. Când am revenit alături de 47-le meu, mitraliera aia de pe perete parcă îmi făcea cu ochiul. La o adică, de ce să îmi mai bat capul cu planuri măreț de complicate când totul se poate rezolva simplu și rapid?

Chelul ăsta te pune în fața unei dileme. Cei răi vor spune că jocul este un shooter banal care se poate transforma într-un 3rd person sneaker doar dacă te chinui mult. Ceea ce, evident, nu rentează. Ceilalți vor spune că, din contră, jocul este un sneaker excelent pe care îl poți aborda și ca pe un shooter violent. Ceea ce dovedește clar valoarea celor de la IO Interactive. Pentru că nu mulți pot să facă din două jocuri, unul.

În cele din urmă, alegerea e a ta. Și nu poți să nu te bucuri când dai peste o misiune atât de bine gândită, care îți oferă atâtea posibilități de rezolvare care mai sunt și surprinzător de logice și de bun simț. Nu poți decât să te bucuri când vezi că regulile normale, din viața de zi cu zi, se aplică și aici. Dar sunt și momente în care te simți împins spre niște decizii nu tocmai "curate"... Și nu poți decât să îți blestemi chelia atunci când o misiune planificată la milimetru se precipită chiar la sfârșit, fără ca tu să poți face ceva pentru a remedia situația.


L-am prins pe Osama!

Liberul arbitru

Departe de mine intenția de a spune că e bun sau rău. M-am învățat că oamenii sunt diferiți și fiecare are părerea sa la care nu renunță nici în ruptul capului. Un joc poate fi catalogat drept dezastru și minune în același timp. Și Hitman 2 este poate cel mai clar exemplu că există jocuri ambivalente. Îl poți rezolva într-o săptămână sau doar într-o zi. E de bine, e de rău?

Foarte bine, pentru că îți oferă posibilitatea de a-l juca așa cum vrei. Foarte rău, pentru că elementele care îl transformă într-un shooter de doi bani puteau fi cu ușurință eliminate.

Sunt sigur însă de un lucru... jocul este indubitabil mult mai bun decât predecesorul său. Nordicii și-au recunoscut greșelile și au adus mari îmbunătățiri jocului. Dacă v-a plăcut primul Hitman, probabil că o să dormiți cu numărul 2 sub pernă. Dacă primul vi s-a părut oarecum lipsit de substanță, noua versiune a celui mai chel asasin vă va bucura. Asigurați-vă doar că nu aveți un Koniec prin preajmă care să vă arate calea mai ușoară.

■ Mitza

Titlu	Hitman 2: Silent Assassin
Gen	Action
Producător	IO Interactive
Distribuitor	Eidos
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
Grafică	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	05/20
Impresie	08/10

Nota: 72





Earth 2150: Lost Souls

Că tot mori degeaba

Euroasianul își scoase nasul la suprafață. Pământul parcă mai este în viață. Sigur este dacă mai poate încă scoate capul la suprafață. Că dacă nu ar mai fi pământ, nu ar mai exista suprafață, iar el ar trebui să scoată capul în altă parte. După ce trase toate aceste concluzii inteligente și alte epitafe referitoare la Cracovia unora și Petersburg-ul altora, euroasianul Iosif Visariovici Salin se scutură de țărână și porni șontâc-șontâc spre tancul ce se vedea în zare. Spera ca pe undeva prin rămășița asta de lume să mai existe și alți supraviețuitori în afară de el. Nu de alta, dar să aibă cu cine să mai schimbe și el niște cuvinte și să aibă alături de cine să înjure fostul guvern.

La treizeci de pași depărtare, ședea un corporat lunar ce îl privea ademenitor pe deasupra unei prăștii un pic mai complexe decât a prăștierului din Sevilia. Iosif a murit.

Cu și despre Ileana Cosânzeana

Ca să vă pot spune ceva despre povestea din Lost Souls, trebuie mai întâi să încep cu povestea din primul joc, Earth 2150: Escape from the Blue Planet. Și aceasta este: în urma războaielor dintre Dinastia Euroasiană și Statele Unite Civilizate, adică bătaia dintre ruși și americani, Pământul a suferit niște schimbări drastice și orbita i s-a modificat. S-a modificat în așa hal încât, în curând, distanța dintre Soare și Pământ s-ar fi diminuat cu 17%. Urmările ar fi clare. Așa că a început o bătălie – miza fiind resursele – pentru a putea scăpa de pe Pământ pe Marte. Reușesti să faci acest lucru în partea a doua a jocului, Earth 2150: The Moon Project, unde o colonie de pe Lună a găsit o modalitate de a transporta majoritatea populației pământene pe Marte. Cei care au rămas pe Pământ au ajuns să fie cunoscuți drept Lost Souls (suflete pierdute). În cea de-a treia parte a trilogiei Earth 2150, adică cea de față, aceste suflete pierdute vor răzbunare asupra celor ce i-au lăsat să moară. Cam asta este tot ce se poate spune despre poveste.

Cu și despre zmeu

Acest zmeu este partea cea mai proastă a jocului. Zmeul este jocul, fără a include povestea. Spun aceste lucruri, deoarece acei dintre voi care le-au jucat pe predecesoarele sale, inclusiv cei care vor juca jocul full de luna aceasta, nu vor găsi nimic nou. Tot ce este prezent în acest joc este omniprezent în Escape from the Blue Planet și The Moon Project. Cu mici excepții, bineînțeles. Unitățile celor din Eurasian Dynasty și ale celor din United Civilized States sunt aceleași, fără nici un fel de modificare. Probabil o să încercați să spuneți că poate engine-ul este diferit față de cel al predecesoarelor sale. Stați liniștiți... că nu este.

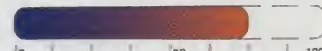
Nimic nu este nou. Nimic. Păcat, pentru că jocul este excelent și merită toată lauda pentru feeling, gameplay și altele asemenea, dar din cauza modificărilor care nu i s-au adus, jocul este un mare minus. Puteau măcar să îl lanseze ca un expansion pack stand-alone, dar nu ca joc separat.

■ Koniec

Titlu	Earth 2150: Lost Souls
Gen	RTS
Producător	Infinite X
Distribuitor	Zuxxez Entertainment
Procesor	Pentium 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	opțional
ON-LINE	earth2150.com/ls

Grafică	12/20
Sunet	13/15
Gameplay	23/30
Feeling	04/05
Multiplayer	08/10
Storyline	07/10
Impresie	08/10

Nota: 75



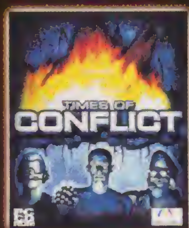
Diablo

Warrior Kings



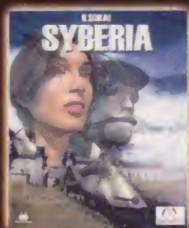
49$

Times of Conflict



27$

Syberia



49$

Warcraft III



37$



Găsești cel mai tare sistem pentru jocuri și cele mai noi jocuri numai la Flamingo!

Diablo™ 6666 pro

3 ani garanție



Procesor	Intel Pentium 4 2,0 GHz
Placă de bază	MSI 845E Max bulk
Memorie	PQI DIMM DDRAM 256MB PC2100
Hard disk	Western Digital 40 GB
Interfață grafică	MSI G4MX440-T 64MB DDR
DVD-RW	Toshiba Combo DVD/CD-RW
Interfață audio	integrată
Carcasă	ATX MIDDLE 4HL48, 350W
Unitate de dischetă	Sony 3,5" 1,44MB
Boxe	Genius MO6U USB
Tastatură	Coral KB MM-02 PS/2
Mouse	Coral Scroll 3D
Sistem de operare	Microsoft Windows XP Home Edition
Soft suplimentar	RAV AntiVirus pentru Windows

* Sistemul ofertat nu include monitor.

www.diablo.ro

FLAMINGO COMPUTERS

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro

No One Lives Forever 2
A Spy in H.A.R.M.'s Way

Istoria satiricomică a unei vulpi excelente

WALLPAPER PE CD LEVEL DECEMBRIE 2002



Cei de la Fox au de obicei darul de a ne oferi ceea ce ne dorim: pâinea și circul nostru, uneori cam brutale și alienate, dar alteori într-o formă atât de rafinată încât nu o dată am rămas atât de plăcut surprinși că Mitzi Martin (alias Cate Archer) se și făcu icogramă, wallpaper, mouse-pad-ul lui Mitza și chiar vis... frumos de-al multor singuratici ai lumii, care au văzut într-însa fenomenul "Femeie fatală cu pistol și antecedente penale" în stare pură.

Acum Cate Archer, în toată deplinătatea ei psiho-ambulo-șold-legănătoare, revine, se întoarce și apare din nou încă o dată doar pentru noi, fanii ei jurați pe cruce, sânge și dușmani de moarte ai H.A.R.M., respectiv Dimitrie Volkov. Totuși, se prea poate ca mulți dintre voi să fi trecut cu vederea un mic amănunt: un filmuleț care își făcea apariția pe monitoare chiar după genericul de final al primului NOLF. Era vorba de un Volkov amărât și gâfâind, care dădea raportul unui individ cu care ne obișnuisem atât de mult în timpul jocului încât nici prin cap nu ne-ar fi trecut că respectivul este de fapt The Director, capul răutăților și nenorocirea nenorocirilor. Așadar, cu un


Isako, shuriken, Katana, moarte sigură

mic efort de memorie, un anumit mahmureean de cea mai înaltă speță s-ar putea să vă apară în fața ochilor, fie bolborosind în limbi savante, fie adoptând poziții de-a dreptul late pe floor-ul podelei în mai toate nivelurile din NOLF care se bucurau de prezența unui bar.

Ei bine, bețivanul se întoarce, dar acum trage sforile pe față, din spate și din lateral și plănuiește, din nou, într-un titanic efort de a rupe gura lumii printr-o mică invazie a unei mici țări, cu ajutorul unei mici armate...

Evenimentele se precipită într-un ritm divizibil la cinsprezece capitole care, în buna tradiție NOLF, te plimbă prin locuri care mai de care mai exotice și mai răsuflate, deși, trebuie să o spun din tot atriul stâng, se potrivesc destul de bine atât cu atmosfera șaizecistă, cât și cu tonul poveștii, care în esență e la fel de împrăștiată ca și misiunile pe mapamond.

Băiete, una mică!

De fapt, Cate Archer nu mai e deloc mică, ba chiar a crescut (la sfat, că la stat s-au păstrat proporțiile, slavă Domnului), s-a făcut mai gigea (aici intervine o problemă de gust, pentru că o regret sincer pe Mitzi – noroc cu mouse-pad-ul lui Mitza...), e mai hotărâtă ca oricând să termine odată pentru totdeauna cu tâmpenia asta de H.A.R.M. și, în plus, să-și demonstreze suplețea intelectuală, forța fizică și capacitatea de a omorî 'șpe dintr-o lovitură (aplicând schema Tom Degețel, varianta de toamnă).

La sediul U.N.I.T.Y. bila scârțâie și se toooot învârte. "Iubim trădarea, dar îi urâm pe trădători", pare să declare acest sediu (nou, total necunoscut celor care au jucat primul NOLF) al firmei de pază și protecție mondială. Bruno (respectabilul semi-asasinat din NOLF) este șeful temporar al acestui organism internațional (condus după regulile "Eu sunt obosit, plec în vacanță. Rămâi tu și vezi cum e cu pacea mondială!"). Curând își fac apariția două noi personaje: un afro-american (Mr. Barnes) și un general american (Gen. Morgan Hawkins) cu disfuncții motorii severe (pornind de la ideea că emite panseuri cu picioarele, dar, de ce să nu recunosc, tâmpeniile au farmecul lor). Cei doi, alături de Bruno și, mai târziu, de surpriza ecoseză, alcătuiesc "the good guys", într-o formație uneori deplorabilă, alteori absentă cu desăvârșire (spre binele public). După cum era de așteptat, eroina Cate Archer stă mai mult în compania celor autointitulați H.A.R.M. (alias "the bad guys", acerbi utilizatori de halarme), care nu se mai constituie din baronese trecute și țicnite, cântărețe de o penibilitate wagneriană și agenți dublu-rafinați, pentru că NOLF 2 aduce o gamă nouă de ciudați, de la bahicul Director la Pierre mimeticul și japoneza Isako, liderul clanului ni'ja Katakuri, dedicată unei vieți de abnegație, dedicație și asasinație. Dimitrij Volkov, evident, persistă, însă e acum dotat cu un exoschelet din ghips și e montat într-un mândru vehicul personal scaun+rotile. Aproape toți "negativii" amintiți își vor încrucișa săbiile cu Cate Archer din postura de boși, așa că îi veți cunoaște pe toți.

Odată plasate personajele în scenă, începe jocul. Mi-a fost clar de la bun început că producătorii vor încerca din răsputeri să refacă rețeta succesului primului NOLF, care a constat în mare măsură din exotism, plimbări, munte, mare, jungle etc. În NOLF 2 lucrurile s-au schimbat prea puțin. Nu mi-aș dori să fiu prost înțeles: locurile s-au schimbat, personajele s-au schimbat, chiar și grafica s-a schimbat. Dar se zice că "If all change is for the better, why put it to the test?". De fapt, NOLF 2 încearcă schimbarea și, din nefericire, uneori o forțează.

Cu susu-n sus

Vă place Madagascarul? Tibetul? Brazilia? Ei bine, NOLF 2 nu vă duce în nici unul din locurile astea, dar cu siguranță îi va plimba pe cei doritori să vadă finalul jocului prin Japonia, Siberia, India, sediul U.N.I.T.Y., sediul H.A.R.M., pe sub apele mărilor albastre și pe o insulă din Marea Egee, estul Greciei, cu o populație de 49.865 de locuitori în 1981 și posibil loc de naștere al lui Homer, pe numele ei... Khios.

Jos pălăria în fața efortului de a reproduce toate aceste locații cu un grad mare de admirabilitate, dar sus pălăria în fața realizării propriu-zise. Nu am dreptul să spun că nivelurile sunt prost realizate sau urâte, dar pot să acuz liniaritate, repetitivitate și lipsă de originalitate (confirmată de nivelul submarinului ultra-secret, laitmotiv de care m-am săturat până peste cap).





Buni, dar' mulți



Cate Archer

Luptă de partea binelui și este probabil cea mai bună agentă secretă din lume. Frumoasă, discretă, agilă, puternică, îmbrăcată trăsnet, cu un corp de invidiat și cu o dorință nestăvilită de a învinge răul din lume, Cate Archer trebuie să pună capăt mai întâi aberației H.A.R.M. cunoscute sub numele de Project: Omega.



Magnus Armstrong

După ce în primul NOLF Magnus Armstrong i-a cam dat bătăi de/la cap lui Cate Archer, în NOLF2 uriașul scoțian revine de partea binelui și tinde să execute acte de eroism fără a se implica intelectual prea mult. Cate trebuie să-i salveze pielea, dar Armstrong o caută în permanență cu lumânarea.



Bruno Lawrie

Veșnicul tânăr agent operativ, Bruno devine în NOLF 2 director temporar al U.N.I.T.Y., cât timp șeful ăl mare (Mr. Jones) e plecat în concediu.



Santa

Maestrul U.N.I.T.Y. în ale jucăriilor periculoase, Santa apare în joc sub forma unei păsări (Mark VII Mechanized Mynah Bird). Pe parcursul jocului, Santa oferă indicii, arme, muniție și replici pseudocomice.



Dr. Otto Schenker

Doctor în medicină, microbiologie și astrofizică. Un om bun la toate, dar prost când e vorba să aibă grijă de propria persoană. Uneori, își lasă ochelarii pe unde apucă.



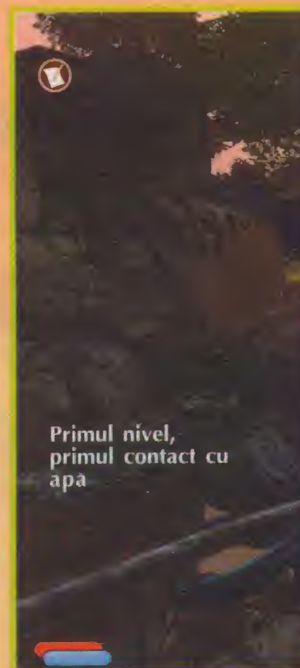
Isaac Barnes

Acest tânăr afro-american apare în NOLF 2 alături de Generalul Morgan Hawkins și mai zice și el din când în când câte o vorbă de briefing. În rest, este un personaj cu care interacționezi prea puțin pentru a-i acorda cine știe ce importanță.



Generalul Morgan Hawkins

Un preavânjos militar cu rău de înălțime, Gen. M. Hawkins simte foarte des că problemele securității globale ar fi mult mai rapid rezolvate prin apăsarea unui buton mic și roșu decât prin diplomația care îi cam dă bătăi de cap.


Primul nivel, primul contact cu apa

De obicei, nivelul se termină printr-o ieșire prin ușa cutare, fără posibilitatea de a efectua prea multe scheme intelectuale și cu dezavantajul de a te simți nu o dată, ci de foarte multe ori, frustrat până la exasperare. După mai multe capitole, m-am simțit din ce în ce mai mult prins în labirinturi din care nu puteam ieși decât prin soluții de tipul "codul obținut dintr-un plic "ascuns" pe o podea se folosește la un computer, pentru a deschide o ușă la mama dracului". Și dacă asta ar fi problema!!! Dar nu, producătorii s-au gândit să facă lucrurile ceva mai complicate și au introdus ceva de care vă voi povesti un pic mai încolo. Ca să închei cu nivelurile, "cumințenie" este termenul cel mai potrivit pentru a le descrie, dar numai însoțit de prietenii săi "răbdare" și "plimbare".

Acum vine însă adevărata piatră de încercare a oricărui joc: Măria-sa gameplay-ul, adică tot ce înseamnă arme, inteligență artificială, damage și interfață. Jocul se află din nou în limitele unui mediocru liniștit ca apele unui lac de munte, adică și cu unele sclipiri, dacă nu e cer noros și vânt slab până la moderat.



Sincer, la ce v-ați aștepta în ceea ce privește armele într-un joc de tip NOLF, adică unul care se cam bate cap în cap cu logica, pentru a oferi o experiență Bond-iană mai ceva ca "așteptatul" 007: NightFire? Evident, trebuie să apară lansatoare de rachete din gentuță, decodoare sofisticate "camuflate" în pudrieră, brelocuri-lanternă, aparate de sudură inteligent mascate în tuburi de spray fixativ, pisici-mine antipersonal și banane de alunecat pe ele. Și nu e un lucru rău, mai ales că toate aceste găselnițe spionicești se asortează galant unor arme cât se poate de convenționale, de amortizate și de dotate cu lunetă. Pistoale, arbalete, arme semiautomate și grenade, alături de mai orientalele Katana și Shuriken umflă pachețelul de drum al lui Cate Archer și nu am încetat niciodată să mă mir cum ar putea o domnișoară atât de fină să care un arsenal atât de bogat asupra dumneaei (și, când e nevoie, să mai ia în spate și câte un voinic de cadavru și să-l ascundă după colț – deși producătorii au avut bunul simț să nu mai permită utilizarea nici unei arme în timpul unei asemenea operațiuni morbide). Lăsând la o parte acest SF acceptat de mai toată lumea, ce facem totuși cu SF-ul celălalt, nucă-n perete cu limita nervilor? I se spune RESPAWN și îmi aduce aminte de un caz nefericit: Project IGI. Ca și în FPS-ul produs de Codemasters, în NOLF 2 există niveluri (mai ales între cele de început) în care inamicii apar, și apar, și apar, și tot apar. Evident, Cate ucide, și ucide, și ucide, și tot





ucide și umple camere întregi cu morți pe care îi cară de colo colo. Uneori am avut senzația că, dacă aș avea suficientă răbdare, aș putea să duc mormanele de morți până la tavan, dar activități d-astea nu-mi prea vin la mână...

Aurea mediocritas

Ca să nu o mai lungesc pe linia asta, AI-ul se comportă uneori chiar onorabil (soldații care găsesc camarazi căzuți la datorie dau un "Ce, ai murit? Eh, se mai întâmplă", după care aleargă la buton și... HALARM). De ferit, inamicii se feresc, fac scheme, te găsesc după urmele pe care le-ai lăsat în zăpadă, dar mor cam în același fel și se depun prin pereți, mai puțin domnișoarele ni'ja, care se transformă în fum la deces și nici nu-și fac certificat.

Și dacă tot discutăm de inamici, Sierra ne vâră pe gât o echipă de zurbagii înarmați, nici prea ușor, nici prea greu de răpus, dar plini de personalitate: ni'jele lui Isako, mimii lui Pierre etc.

Interfața e plăcută, agreabilă și chiar ergonomică! Nu prea stai să te încurci în taste pe parcursul jocului și, în plus, "use"-ul e case sensitive (adică nu folosești tasta/butonul de mouse pentru "use" decât dacă e cazul, și astfel i se poate atribui o funcție în plus). Meniurile, care își aduceau cu prisosință contribuția la originalitatea lui NOLF, nu mai au aceeași savoare în NOLF2. Mi-e clar că avem aici de-a face cu o copie nereușită a unui original reușit.

Probleme grave apar însă când e vorba de save/load. Mi-am pierdut o grămadă de timp cu încărcarea jocurilor salvate și, cu ocazia asta, am realizat că nu chiar toți producătorii știu definiția lui "quick load". Cu alte cuvinte, să te ferească Dumnezeu să trebuiască că încarci un salvat anterior, mai ales dacă nu ai un sistem superperformant (deși diferența reală ar fi de câteva secunde în minus din ditamai minutul de încărcare). Nu e exclus ca sistemul pe care am jucat NOLF2 să aibă unele probleme de transfer, dar timpii de încărcare rămân totuși oribil de mari.

Vorbeam despre damage. Aici își intră în rol talentul, surpriza, nebunia și perspicacitatea producătorilor, care au intuit că un sistem similar într-o anumită măsură celui întâlnit în RPG-uri ar aduce un plus de savoare jocului și interes de partea jucătorilor. Așadar, în NOLF 2, Cate Archer are caracteristici (Stealth, Stamina, Marksmanship, Carrying, Armor, Weapons, Gadgets și Search) care pot fi umflate până la nivelul 5, cu ajutorul unor Skill Points obținute prin muncă asiduă (jocul pune la dispoziție un total de 50.000 de puncte de experiență, iar atingerea nivelului maxim al fiecărei abilități necesită 10.000 de puncte, deci este exclusă posibilitatea de a deveni "Master" la toate categoriile).

Și când spun muncă asiduă nu glumesc deloc. Vă spuneam despre cum sunt construite nivelurile în NOLF 2 și pomeneam contribuția producătorilor la complicarea jocului. De ce? Pentru că în NOLF 2 nu prea e suficient să termini pur și simplu nivelul, trecând prin inamici ca un cuțit fierbinte prin unt. Skill Point-urile nu se obțin prin împușcături, ci exclusiv prin îndeplinirea obiectivelor, principale și secundare, și prin descoperirea unor documente periferice acțiunii jocului. Practic, dacă termini un nivel fără să fi rezolvat misiunile "extra", rămâi doar cu jumătate din punctele de experiență pe care le-ai fi putut obține dacă săpai tot nivelul după documente și rezolvai și misiunile adiționale. De aceea, NOLF 2 devine, dintr-o dată, un joc complex de frustrant (sau invers), care te determină să cauți cu disperare prin toate dulapurile, birourile, rafturile, țevile, pereții și copacii pentru a găsi "docomentul" necesar.

Titlu	NOLF2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
Gen	FPS
Producător	Sierra
Distribuitor	Vivendi Universal
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minimum 34 MB
ON-LINE	nolf2.sierra.com
Grafică	17/20
Sunet	15/15
Gameplay	20/30
Feeling	03/05
Multiplayer	06/10
Storyline	05/10
Impresie	07/10

Nota: 73

Răi, da' incompetenți



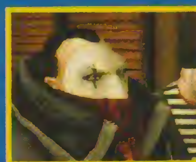
The Director

Cu băutura înainte, acest roșcovan nazal și plin de farmec circumscris cheliei abia vizibile conduce organizația H.A.R.M. spre noi culmi, mai precis drept spre prăpastie. Deși face eforturi consistente de a ține lucrurile în frâu, The Director reușește de prea puține ori să-și pună planurile în aplicare. O visează pe Cate Archer, în vise de mai multe tipuri.



Isako

Lider prea marțial al clanului ninja Katakuri, Isako este o japoneză așa cum ne-am putea închipui doar noi, euro-americanii. Cu Katana și shuriken-uri, Isako încearcă să își plătească o veche datorie de sânge față de Director și atentează în repetate rânduri la integritatea corporală a lui Cate Archer. Totuși, nu este foarte periculoasă și poate fi chiar ușor învinsă.



Pierre

Un misterios controlor de mimi, pentru care pantomima este o artă a cărei interpretare imperfectă trebuie să atragă execuția artistului vinovat. Este poate unul din cele mai bine realizate personaje din întreg jocul și, deși are o statură mult mai impunătoare decât însuși Magnus Armstrong, Pierre demonstrează cu prisosință că aparențele înșală.



Dmitrij Volkov

Un nene cum ne-am dori cu toții să întâlnim când mergem la alimentara, Volkov are probleme mari, psihomotorii, legate, evident, de existența lui Cate Archer pe o rază de 1 milion de kilometri în jurul său. Prins într-un fermecător scaun cu rotile, Volkov îi pregătește frumoasei agente secrete numai bucurii, urări de bine și rachete lansate din mânerul superbului său autovehicul...



Anoop Banerjee

Șeful sucrusalei H.A.R.M. din India, Anoop face prostia de a o angaja pe Cate Archer în rândurile "celor răi și indieni", pentru ca apoi să se trezească cu întreaga sucursală într-un haos total. Este exemplul tipic al bărbatului servil și destul de ușor de amețit, mai ales dacă are de-a face cu o "amețitoare" de talia agentei U.N.I.T.Y.

În fine, cine practică deschisul de sertare ca sport de agrement va fi mai mult decât fericit în NOLF 2. Noi, restul, ne vom descurca cum om putea mai bine. Așadar, NOLF 2 se conturează ca un FPS cu ceva elemente de RPG și adventure, însă nici unul dintre genuri nu excelează cu adevărat.

S-o gătat?!

Jocul este scurt. Cu puțină perseverență și răbdare cât China la încărcare, NOLF 2 poate fi terminat urgent, în doar câteva zile (poate chiar mai repede). Totul se precipită într-o poveste care nu oferă cine știe ce surprize și care m-a cam făcut să regret păpușa HARM și scena fără parașută din primul NOLF. Dar cum e clar că încă mi-e proaspătă în minte experiența din NOLF, îmi este imposibil să mă detașez, să stau flexat și să zic "treacă de la mine".

Sub nici o formă nu mi-aș fi dorit să găsesc elemente pastișate din regretatul Return to Castle Wolfenstein, care mi-a revenit cu putere în fața ochilor când m-am trezit față în față cu ultima trăsnaie H.A.R.M.: Proiectul Omega – construirea unei mici armate de supersoldați care să cucerească lumea, pornind de la insulița Khios. Acești supersoldați, mutați, degenerați, rupți și nenorociți, îmbrăcați în costume umflate și devastând străzi indiene, sunt o prea palidă încercare a producătorilor de a face din NOLF 2 un joc de acțiune. No One Lives Forever nu a fost niciodată un joc de acțiune în sensul pur al cuvântului, așa că prefer să uit episodul.

Intenționat nu am vorbit despre grafică până acum. Engine-ul grafic este noul LithTech Jupiter, dar îmbunătățirile aduse față de primul NOLF nu sunt deloc fenomenale. Marele avans tehnologic se remarcă însă în construcția și animația personajelor, care se bucură de lip-sync, mișcări absolut naturale și animație facială extrem de expresivă. În rest, pe GeForce 4 Ti 4200 (placa video a sistemului de test, dotat cu un PIII 1 GHz și 256 MB RAM), totul se mișcă fluid în 1024x768 32 biți, cu detaliile la maxim, iar un GeForce 2 MX a obținut performanțe mediocre chiar și în 800x600 cu detalii medii. Totuși, lucrurile nu arată atât de bine pe cât m-aș fi așteptat: apa, cel puțin, e realizată în stil "celofan șifonat", iar texturile din joc sunt sărace și șterse (spun asta după ce am văzut cum poate să arate un engine de UT 2003, de Doom 3 sau de S.T.A.L.K.E.R.).

Sunetul e pozițional și funcțional – nimic fenomenal. Însă muzica este un deliciu absolut și contribuie cu adevărat la realizarea atmosferei din joc.

Și totuși, umorul

Iubire = amor > umor. Să recunoastem, umorul face din NOLF NOLF și încearcă din răsputeri să facă și din NOLF 2 NOLF. Uneori reușește, alteori nu. La începutul jocului, am fost complet dezamăgit de modul în care evoluau lucrurile dar, spre final, mi-a fost dat să asist de după colț la unele discuții haioase care au reușit să-mi descrețească fruntea încrețită de atâta așteptat la quick load... Una dintre ele a reușit chiar să spele multe dintre păcatele producătorilor, pentru că protagoniștii (doi gealați H.A.R.M.) discută cum lava deasupra cărora stau arată artificial, dar dă mai bine la utilizator (aluzie la incapacitatea producătorilor de a crea în joc "lavă" care să arate ca în realitate, obținând în schimb un soi de ciocolată portocalie). Jocul e presărat la tot pasul cu scrisori de dragoste (gen "Robert, I have always loved you. Harry"), rapoarte idioate (mai ales în Siberia sovietică), fotografii utile și chiar și ghiduri de Mad Science. Dar, totuși, parcă nu e NOLF. Eh, spuneți-mi "nostalgic" și lăsați-mă în pace. Și totuși, jucați No One Lives Forever 2. Măcar de dragul lui Cate...

■ **Mike**



Conflict: Desert Storm

Să dăm în Saddam

Profitând de curentul anti-saddam care se manifestă în lume la această oră, Pivotal Games și SCi s-au hotărât să scoată pe piață un produs care să satisfacă cererea de sânge a americanilor îndreptată împotriva "teroriștilor", necesitatea de a preamări faptele de vitejie ale propriilor soldați și de a demonstra supercalitățile acestora.

Conflict: Desert Storm, după cum îi spune și numele, s-a născut din evenimentele petrecute în Războiul din Golf. După cum bine știți, pe la începutul deceniului trecut, Irak s-a gândit că nu ar strica să pună mâna pe petrolul din Kuweit. Și ce modalitate mai bună ar fi decât să pună mâna pe tot Kuweitul. Așa că nu au mai stat pe gânduri și l-au invadat. Lumea nu a stat însă cu mâinile în sân și s-a hotărât să răspundă, un arsenal imens fiind transportat în Golf pentru a respinge atacul irakian și a restabili independența Kuweitului.

Erou în Golf

Aceasta este șansa pe care ne-o oferă producătorii. Jucătorul poate deveni erou în primul război transmis în direct în lumea întreagă. Cum va reuși acest lucru? Foarte simplu: cumpără, instalează și se lasă pătruns de atmosfera excelentă pe care Desert Storm o va crea în camera sa. Jocul este un third-person care se axează pe munca în echipă. Când spun asta vreau să zic că numai prin cooperarea celor 4 membri ai echipei pe care o vei putea conduce (Special Forces SAS sau unități Delta Force) vei putea duce misiunile la îndeplinire. Din acest punct de vedere este unul dintre cele mai bine echilibrate jocuri pe care le-am jucat până acum. Dar să nu încep cu laudele de la început și să o luăm încetișor.

Fiecare membru al echipei formată din 4 indivizi este specializat pe o anumită tehnică. Bradley este conducătorul echipei. Antrenat foarte bine în armele de asalt, el este un luptător pe care vă veți putea baza întotdeauna. Este singurul care poate cere sprijinul aerian, atunci când situația o cere, prin radio sau prin ghidarea cu dispozitive laser a atacului. Foley este expert în armele cu lunetă. Cunoaște toate sniper-ele care există în lume și țintește excelent la diblă. Connors este "micul" Schwarzy al trupei. Poate căra cu ușurință armele grele, tocmai de aceea este specializat pe mitra-


Intrarea în Kuweit



Pe-aici am fost io!

liere și rachete anti-tanc cu care are o precizie uimitoare. Ultimul din trupă este Jones, un expert în demolări. Are o armă care nu face zgomot prea puternic, dar cea mai mare calitate a lui este aptitudinea de a se camufla foarte bine și de a planta explozibil exact în dispozitivele inamice.

Fiecare dintre ei poate prelua comanda, atunci când situația o cere. Putem foarte bine schimba armament, muniție și alte "mijloace de tocat irakienii" între membrii trupei. Interfața, odată ce te-ai obișnuit cu ea, îți permite foarte ușor să dai comenzi întregii grupe sau individual, fiecăruia. AI-ul care controlează personajele ce nu se află momentan sub comanda directă a jucătorului este astfel construit încât să acționeze gradat din punct de vedere al eficienței. Pentru aceasta au fost introduse unele elemente de role-playing. La sfârșitul fiecărei misiuni, personajele, în funcție de comportarea fiecăruia în parte, de numărul de lovituri care și-au atins ținta și de contribuția efectivă la succesul misiunii, primesc anumite medalii și puncte de experiență. Astfel, cei patru vor trece pe rând prin statutul de profesioniști, veterani, experți etc., ceea ce înseamnă că în misiunea următoare se vor comporta mult mai bine, vor fi mai greu de atins, iar loviturile lor își vor atinge mai eficient ținta.

Libertateeee!

Singura campanie a jocului, compusă din 15 misiuni, va duce în cele din urmă la eliberarea Kuweitului. Probele la care trupa noastră de elită va fi supusă sunt diferite între ele. Există misiuni pe timp de zi sau de noapte, desfășurate pe întinderile deșertului sau în orașele ocupate de trupele irakiene. Trecerea de la



o misiune la alta este logică. Dacă în primele va trebui să oprim înaintarea trupelor inamice, apoi să distrugem punctele cheie ale ofensivei irakiene pentru a facilita atacul aliaților (distrugerea radarelor, a bazelor de lansare a rachetelor sol-aer sau a autovehiculelor lansatoare de rachete), să eliberăm orașele ocupate de trupele de infanterie și tancurile cantonate aici, să păzim un deal până când vă veni a doua echipă de salvare, în final se va ajunge la distrugerea podurilor pentru a împiedica retragerea irakienilor și avansarea pe teritoriul statului inamic. Pentru anumite misiuni vom primi și un vehicul (jeep sau vehicul blindat, dotate cu arme de calibru mare) în care vom putea urca și transporta întreaga trupă. Nu există rezolvare standard pentru nici una dintre misiuni. Există însă un echilibru bine creat între acțiunea pură și tactica militară de care trebuie să dăm dovadă în așezarea membrilor echipei, în modalitatea de a ataca și a înfrânge rezistența dintr-o anumită zonă.

Jocul nu este unul al cărui realism este dus la extrem. Atât personajele noastre, cât și dușmanii nu vor muri la primul glonț pe care-l încasează. Dacă unul dintre "ai noștri" a căzut, ceilalți au posibilitatea de a-l resuscita prin pachetele cu medicamente pe care le au în dotare. De asemenea, un soldat va putea să ducă cu el o cantitate impresionantă de arme, muniții, grenade și tot felul de alte dispozitive; numai apă nu au deloc în ținuturile deșertice în care sunt obligați să lupte. Aceste mici neajunsuri sunt însă necesare pentru crearea unui gameplay captivant. O alegere riscantă a creatorilor a fost aceea de a nu permite salvarea jocului de câte ori avem poftă. Pentru fiecare misiune avem la dispoziție 2 salvări. Deși la început am blestemat și tunat pentru acest lucru, apoi mi-am dat seama că acest element contribuie la atragerea atenției jucătorului. Există un risc în a salva într-un anumit moment al jocului, un risc care face acțiunea și mai captivantă. În ceea ce privește AI-ul inamicilor, acesta nu este spectaculos, dar nici nu-i tâmp. Oricum, feriți-vă cât puteți de tancuri, pentru că un singur obuz al acestora vă va arunca întreaga trupă pe Plaiurile Somnului de Veci.

Jucați-l!

Dacă la tot ceea ce am spus mai sus aș mai adăuga o un sunet foarte bun și o grafică excelentă (de altfel, NVIDIA a ales jocul pentru a prezenta GeForce 4, dar stați liniștiți, se mișcă foarte bine și pe un GeForce 2 MX...), un multiplayer cu enșpe moduri care, după o mică adulmecare mi se pare mult mai bun decât Delta Force, un engine bun (probabil mai multă muncă ar fi fost necesară la mișcările vehiculelor), atunci sfatul meu este unul singur: Puneți mâna pe el!

■ **Sebah**

Titlu	Conflict: Desert Storm
Gen	Action
Producător	Pivotal Games
Distribuitor	SCi
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.conflict.com
Grafică	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Multiplayer	09/10
Storyline	08/10
Impresie	09/10

Nota: 89

EA SPORTS NHL 2003

Cu pucul în ceafă

De când mă știu m-a impresionat acest joc. Mă refer la jocul ce are loc într-adevăr pe gheață și nu pe ecranul monitorului. Toți acei bărbați ce se luptă pe viață și pe moarte sunt atât de primitivi încât îmi făceau tot sângele să mi se adune în extremitățile corpului și să îmi creeze o stare de agitație atât nervoasă cât și fizică, încât atingeam un prag animalic al unei condiții de supraviețuitor ancestral. Și toate astea numai uitându-mă la televizor. Nu am avut ocazia niciodată să ajung la un meci de hochei pe stadion. Mi-aș fi dorit foarte mult. Și încă îmi doresc. Poate că o să ajung odată și-odată.

Și după cum spuneam... am fost fascinat de acest joc de mic copil. Când am pus prima dată mâna pe un hochei pe calculator, am fost atât de dezamăgit încât tot farmecul acestui joc s-a pierdut. Trebuie să vă spun că era un joc pentru Commodore 64 și era cu o grafică de genul lui Gopo. Cum eram mic la stat și mic la sfat, nu știam eu prea multe, așa că mă așteptam la tot ceea ce vedeam la televizor: sânge, culori, sunete de dinți sparți și de urale pline de testosteron ale celor din tribune. Dar nimic nu era așa. Era plictisitor. Dar apoi a apărut seria NHL a celor de la EA Sports. Și din nou am devenit acel mic fanatic al hocheiului profesionist. Am început să mă uit la campionatele interne și internaționale, am început să cunosc jucătorii și să colecționez cartonașe cu figurile principale ale NHL-ului din pachetele de gumă și de snacks-uri. Și, nu în



Feri e pe gheață



Mi-am luat crosă de firmă



ultimul rând, să aştept cu nerăbdare lansarea fiecărui nou joc al seriei.

Cu o crosă de 14"

După tradiţionalul "EA Sports: It's in the game!" care m-a lovit de la început, am dat nas în nas cu un meniu atât de abracadabrant că era să îmi prind urechile. O grămadă de opţiuni care mai de care mai lipsite de orice înţeles, campionate ce încep direct pe Internet, multe butoane ce deschid meniuri prin cinşpe mii de părţi îmi apar în faţă. Toate pe o melodie a lui Papa Roach ce îmi zgândăre în mod plăcut auzul. După ce mă plimb cinci minute prin toată această cascadă de meniuri, ajung finalmente să intru în jocul propriu-zis. Aviz celor ce joacă cu căştile pe urechi, cărora muzica rock le face plăcere şi care, drept urmare, au volumul la maxim: în momentul în care apăsaţi butonul ce vă va lansa pe patinoarul acela cu mulţi nenea duri, luaţi căştile de pe urechi. Nu de alta, dar o sirenă de vapor va suna în modul cel mai scârbos cu putinţă în momentul în care jocul se încarcă. Am fost atât de perplex prima dată încât nici măcar nu am putut arunca imediat căştile de pe urechi şi a trebuit să ascult toată acea cavalcadă maritimă. Cel puţin un sfert de oră dupaia am avut un ţiuit constant în urechi.

Dacă tot am început cu sunetul, ar trebui să continuu pe aceeaşi temă. După cum am spus, toate meniurile sunt înţesate cu zgomotoasele sunete ale rock-ului actual. Formaţii ca Papa Roach, Jimmy Eat World şi Queens of the Stone Age îşi bat tobele şi zdrăngănesc chitările pe tot parcursul jocului. Problema este că una dintre melodiile prezente pe soundtrack-ul jocului parcă



... sau mai bine trag un somn

NHL 2003 Tips&Tricks

Sfaturi generale

1. Când pe tabela de marcaj numele echipei tale apare scris cu portocaliu, ai toate şansele să înceapă o bătălie pe teren.

2. Ultimul minut de joc este în timp real. Dacă eşti condus cu un gol, atunci este timpul să îţi scoţi portarul la înaintare şi să încerci să egalezi.

3. Dacă echipa adversă a scos portarul la înaintare, poţi încerca să înscrii cu propriul tău portar. Dă-i pucul şi fă-l să tragă. Este destul de periculos, dar dacă iese mişcarea este un gol pe care îl vei ţine minte pentru mult timp.

4. În timpul jocului, uită-te la culoarea numelui jucătorului. Dacă este albastră, atunci este în cold streak (ceea ce este de rău), iar dacă este roşu este în hot streak (ceea ce este de bine).

Atac

5. Când jucătorul are pucul în zona ofensivă lângă linia albastră, trage ţinând apăsat şi butonul pentru Deflection/Shot Block pentru a face unul dintre coechipieri să se învârtă în faţa portarului şi să devieze pucul în plasă.

6. Folosindu-te de strategia "Prin spatele porţii adverse", aşteaptă un apărător de-al tău ce se apropie şi pasează-i pentru o lovitură foarte puternică.

7. Loviturile din prima sunt un mod foarte bun de a înscrie rapid. Pasează rapid pucul către un coechipier şi, înainte ca acesta să ajungă la el, apasă butonul pentru şut. Vei fi uimit de rezultate.

8. Încearcă să foloseşti ochirea manuală pentru acurateţe maximă.



9. Foloseşte auto deke şi manual deke pentru a te învârti în jurul jucătorilor cu scopul de a căuta o situaţie perfectă de gol. Aceste manevre sunt excelente pentru a fenta portarul advers.



10. Foloseşte momentele Game Breaker pentru a mări posibilitatea înscrierii unui gol. Măreşte acest Game Breaker prin efectuarea cât mai multor fente posibile în timpul jocului şi prin înscrierea cât mai multor goluri.



11. Încearcă să tragi în aşa fel încât portarul să facă pucul să ricoşeze. În momentele imediat următoare portarul este debusolat şi mult mai vulnerabil. Ricoşeurile se obţin frecvent prin loviturile joase.



12. Pentru lovituri puternice şi bine ţintite, dă drumul butonului de şut chiar înainte de a se colora în roşu. Dacă va ajunge pe roşu, lovitura va fi mai puternică, dar mai puţin precisă.

Apărare



13. Foloseşte apărători puternici pentru a elibera spaţiul din faţa porţii. Dacă portarul nu este mascat, are mult mai multe şanse să oprească pucul.



14. Nu folosi "big hit" prea des, pentru că poţi să te trezeşti cu jucători trimişi la margine. Uneori e preferabil doar să "furi" pucul de la jucătorii adverşi.



15. Încearcă să îi obligi pe adversari să tragă înspre poartă de la distanţă. Portarul apără mai uşor loviturile de la distanţă.



16. Dacă un adversar se detaşează şi ai un jucător propriu imediat în spatele său, încearcă să întrerupi "cursa" aruncându-te înspre adversar.

NHL 2003 Tips&Tricks



17. Când joci în apărare, nu încerca întotdeauna să interceptezi adversarul care deține pucul. Uneori este mai avantajos să scoți din acțiune un atacant care probabil va primi o pasă pentru o lovitură din prima.



18. Alege cu grijă perechile defensive. O opțiune demnă de luat în considerare este o pereche formată dintr-un apărător ofensiv și unul defensiv pentru situațiile de 5 pe 5. Când te afli în situație de "penalty killing", o soluție bună ar putea fi 2 jucători puternici și masivi care să elibereze spațiul din fața porții.

Franchise Mode



19. Când aduci în echipă jucători noi, fă-o cu gândul la viitor. Potențialul unui începător poate spune multe despre modul în care va evolua în următorii ani. Totuși, nici un novice nu va evolua dacă stă pe banca de rezerve sau pe margine. Oferă-i șansa să joace pentru a-și atinge potențialul maxim.



20. Uneori, nu poți obține jucătorii pe care ți-i dorești. Analizează concurența și vezi care echipe au "pus mâna" pe jucătorii pe care îi vrei și încearcă să obții un transfer în sezonul următor.



21. Portarii obosesc în timpul sezonului. Asigură-te că ai rezerve.



22. Achiziționează în afara sezonului jucători care se potrivesc cu strategia ta de joc. Dacă preferi atacurile puternice, atunci îți dorești atacanți puternici și agresivi. Dacă preferi să folosești mulți jucători pe aceeași linie, atunci vei opta pentru atacanți abili și rapizi.

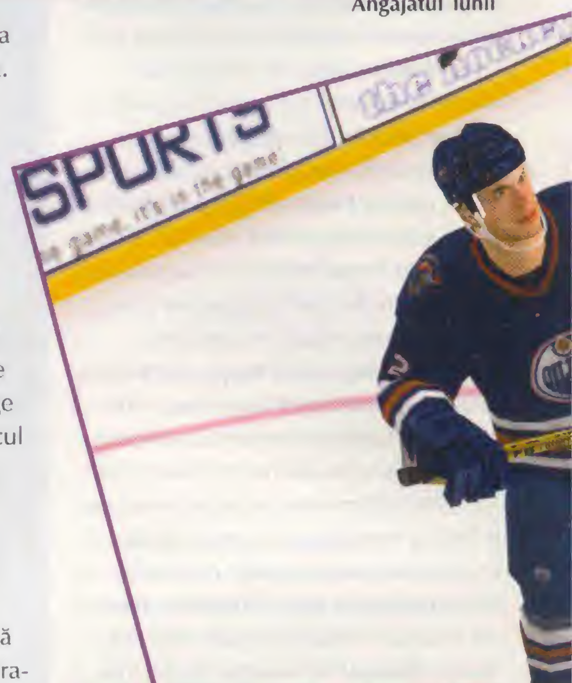


Angajatul lunii

este desprinsă de pe coloana sonoră a filmului "Liceenii", atât e de siropoasă. Nu își găsește locul în nici un fel în acest joc atât de dur. Cei doi comentatori continuă pe aceeși linie cu care ne-au obișnuit, plină de umor și de tot felul de expresii idioate și lipsite de sens. Sunetele de pe teren sunt foarte reale, iar efectele sonore ale loviturilor, atât ale pucului cât și ale jucătorilor între ei, extrem de veridice. Concluzia care se poate trage este că din punct de vedere sonor jocul este foarte bine de realizat.

King Kong contraatacă

Pe cutia jocului există un disclaimer: cei ce au inima slabă și nu rezistă psihologic în momentul în care sunt tratați cu violență nu sunt sfătuiți să joace acest joc. Violența este prezentă pretutindeni în NHL 2003. Cu toate că nu este acea violență cu care ne-am obișnuit din jocurile cu pac-pac, cu multă mățăraie, sânge pe toți pereții și membre smulse și date de mâncare câinilor, totuși acest joc este violent. Și se pare că acest grad de agresivitate este mai ridicat față de cel al jocurilor despre care am vorbit mai sus, deoarece este la fel ca în realitate. Tot ceea ce veți vedea în NHL 2003 își găsește corespondent în viața de zi cu zi și este accesibil oricui. Un exemplu edificator pentru acest lucru este unul dintre filmulețele din introducere în care unul dintre jucători zâmbește cu gura până la urechi, dar are dantura cu deficiențe evidente. Și nimeni nu poate spune că aceluia îi lipsesc dinții pentru că nu folosește Colgate cu floruri și bea apă rece.





Quick, sniff my butt!

Izbiturile sunt chiar răsplătite în acest joc. Cu cât un jucător face mai multe knock-out-uri pe teren, cu atât îi cresc rating-ul și dorința de joc. Dacă jucătorul are o evoluție foarte bună pe gheață, el intră într-un hot streak, sta-



Parcă aş vedea și niște stele



Cred că ai ceva pe față

mina i se fortifică și mai capătă și alte abilități. După cum am fost obișnuiți de predecesoarele lui NHL 2003, jucătorii pot beneficia de patru calități ce le influențează jocul în mod evident. Jucătorul poate fi un erou, adică este bun la toate. Pe el se poate baza echipa în orice moment. Mai sunt sniper-ii. Aceștia se descurcă foarte bine cu pucul în apropierea porții. Ținta lor este desăvârșită. Mai sunt Big Shooter-ii. Ei sunt în stare să strecoare pucul în poartă de la depărtări amețitoare, iar ultimii sunt Big Hitter-ii, care dacă te ating cu o parte infimă a corpului lor, te transformă în stea căzătoare. Nu e deloc bine să vă aflați lângă ei cu pucul. De fapt nu este bine să vă aflați lângă ei deloc. Nu de alta, dar s-ar putea chiar să înceapă o bătaie pe gheață cu pumni, picioare și degete băgate în ochi. Glumesc, nu poți să bagi degete în ochi, dar poți să îi aplici adversarului un uppercut de nu se vede.

Nu cred că mai este cazul să mai vorbesc despre grafică, deoarece este una sclipitoare, nu am ce-i reproșa și totul lucește de îți ia ochii. Din păcate, nu am ce noutăți să vă spun despre engine-ul grafic al jocului, deoarece, din câte am băgat de seamă, este cam același ca și al predecesorului său.

Problema cred că a constat în faptul că gheața nu a putut fi făcută mai gheață, iar decorul mai decor.

Poate s-ar mai fi putut lucra la tribunele stadioanelor, deoarece acestea sunt chiar PROST realizate – în mod 2D. Parcă și placajele de carton ar fi fost mai animate!

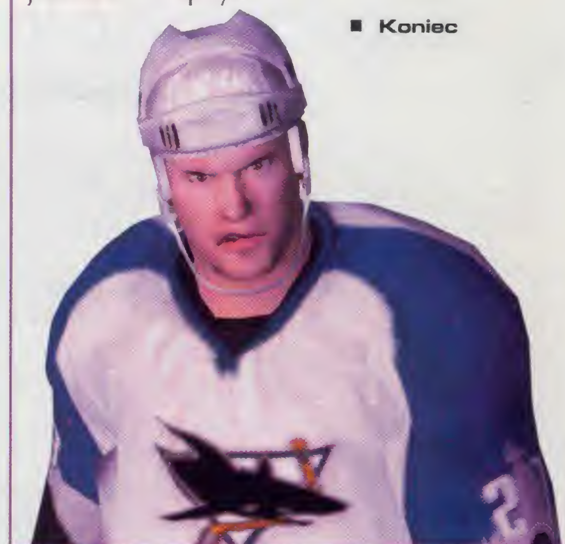
Franchise Mode este una dintre chestiile prezente în acest joc care va ferici pe mulți dintre voi. Cei ce sunt fascinați de managerele de tot felul vor găsi și în NHL 2003 un simulacru de manager. Acest Franchise Mode este în fapt un trade între managerii echipelor, ce se face în urma rezultatelor obținute în meciurile anterioare. Astfel, dacă un jucător din echipa adversă sau din oricare altă echipă te-a impresionat în vreun fel, poți acum să îl achiziționezi în urma unui barter. Acest schimb de jucători este un mod foarte bun de a reîmprospăta echipa, mai ales că jucătorii obosesc pe parcursul unui sezon, iar cei tineri, odată ce li s-a oferit ocazia de a juca, devin din ce în ce mai buni.

De rețea

Jocul în rețea lasă foarte mult de dorit. Este foarte prost implementat. Până a ajunge să creezi un joc în multiplayer îți ia zece minute, iar pentru ca adversarii să se conecteze și ei mai trebuie alte zece minute. Devine de-a dreptul frustrant ca pentru un joc în multiplayer să stai să aștepți conectarea un timp egal cu cel al unui meci. O altă problemă este că meciul nu are opțiune de restart, așa că după fiecare joc trebuie să o iei de la capăt cu conectarea. În schimb, senzațiile oferite de multiplayer sunt extreme și NHL 2003 merită jucat în rețea.

Drept concluzie voi spune că jocul este fain, per ansamblu, cu mici probleme legate de meniurile prea încărcate și de timpii mari de încărcare a jocului în multiplayer.

■ **Koniec**



Titlu	NHL 2003
Gen	Simulator de hochei
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.nhl2003.com
Grafică	14/20
Sunet	14/15
Gameplay	23/30
Feeling	04/05
Multiplayer	16/20
Storyline	N/A
Impresie	08/10

Nota: 79



Stronghold: Crusader

Mult de jucat

Primul Stronghold s-a dovedit a fi un RTS-builder excelent, izometric, dar cu o atenție specială acodată detaliului. Jocul a ieșit în evidență prin finețe și simț artistic. Iată că la mai puțin de un an de la lansare, cei de la Firefly l-au terminat pe cel de-al doilea din serie. Nu știu exact la ce se aștepta lumea, însă eu unul, nu la mare lucru. Pe de o parte am fost înșelat în așteptări, pe de altă parte nu. În primul rând eram sigur că din punct de vedere grafic nu o să fie mari modificări, iar la nivel de AI, campanii și gameplay va fi ușor îmbunătățit. Concluziile după câteva zile de joc se pot desprinde din ceea ce urmează.

Campanii

Dacă primul Stronghold avea o poveste imaginară situată într-un cadru destul de real, acest nou produs încearcă să atingă două planuri. Astfel, Stronghold: Crusader vine cu o serie de 4 campanii istorice în care va trebui să luptați alături de Saladin și/sau Richard the Lionheart (regele lui Robin Hood) pentru a hotărî unele aspecte legate de supremație în anumite zone. Cea mai mare parte dintre misiuni vor fi situate în deșert, ceea ce o să creeze probleme destul de mari legate de producția de hrană. Dacă nu considerați că este suficient, atunci campania crusader de 50 de misiuni s-ar putea să vă fie suficientă. Cam asta ar fi partea oarecum reală de situații reale în timp real. Dacă vă e dor de vechii prieteni, The Rat, The Snake, The Wolf și The Pig, atunci aveți la dispoziție tutorialul sau scenariile.

Sequel sau add-on

Deși jocul a fost anunțat ca sequel, părerea mea este că avem de-a face mai mult cu un add-on pe prinicipiile vechi: noi unități, noi campanii, noi clădiri, noi vrăji etc. În primul rând, engine-ul grafic este exact același sau atât de finuț cizelat încât nici măcar nu se observă. Avem unități vechi și noi, evident din necesitatea încadrării în perioada dintre secolele pentru care a fost conceput jocul (sec. 11 - 14 e.n.). Avem și o serie de clădiri noi, spre exemplu Mercenary Camp de unde se pot recruta în cazul de față unități cu specific arab: arcași călare, asasini etc. Normal, nu sunt foarte rezistenți, dar pot fi foarte folositori la începutul jocului. Partea de castle-builder a fost și ea optimizată astfel încât să nu mai avem vechile probleme de vizibilitate. De asemenea, designul a fost adaptat la perioada istorică și la locul de desfășurare a acțiunii, ca urmare vom putea construi turnuri în stil arab și moschei. Din punct de vedere al gameplay-ului, nu am observat foarte multe schimbări. Mai există încă probleme, unitățile având dificultăți de găsire a "drumului cel mai scurt" între două locații. Cea mai evidentă dintre toate modificările aduse este aceea a AI-ului advers. Totul se desfășoară mult mai rapid acum, calculatorul fiind foarte agresiv. El va pregăti armate destul de puternice care vor ataca la începutul jocului. Niciodată nu va fi în același loc și să nu fiți surprinși dacă veți fi asaltați din toate părțile. Așadar, schimbările aduse sunt minore. Dacă nu sunteți de acord, vă pot da ca exemplu Age of Empires, unde diferențele de la AOE la AOE 2 au fost cât se poate de evidente. În jocul de față au rămas lucrurile bune din primul, adică micromanagementul scăzut cantitativ, nivelul de detaliu, coloana sonoră și feeling-ul, ceea ce este nou fiind complet nesemnificativ pentru a convinge cumpărătorii să dea aceiași bani ca pe un joc proaspăt și original.

Cu plăcere

Dacă ar fi să privesc lucrurile mai subiectiv, aș recomanda Crusader tuturor fanilor de Stronghold. Plăcerea de a juca a rămas aceeași sau este mai mare. Practic avem de-a face cu un Stronghold original cizelat și ajuns la maturitate, dar care ocupă la fel de mult timp/misiune ca și primul (pericol de plictiseală).

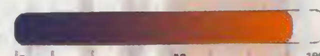
■ **Locke**

P.S. Nota este mai mică decât cea pe care am dat-o primului Stronghold din motive evidente.

Titlu	Stronghold: Crusader
Gen	RTS
Producător	Firefly Studios
Distribuitor	Take 2 Interactive
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	32 Nu
ON-LINE	stronghold.godgames.com/crusader

Grafică	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	28/30
Feeling	04/05
Multiplayer	08/10
Storyline	08/10
Impresie	08/10

Nota: 89



NU POȚI EXPORTA ASEMENEA MAȘINI.
PENTRU CĂ NU POȚI SĂ LE PRINZI.



NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2

Sălbăticiunile feroce din rasa Lamborghini Murcielago, Porsche Carrera GT sau Ferrari 360 Spider sunt născute pentru a alerga. Și aleargă repede. Eliberează una dintre ele în condițiile imprevizibile ale drumurilor publice, evitând traficul intens și patrulele poliției. Dacă vei fi capturat, vei petrece între 5 și 10 ani la răcoare. Preia frâiele la needforspeed.com.

Merită să joci originale

Joc în limba engleză
Manuale în limba română

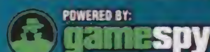
PlayStation.2







PC CD-ROM



Preț de vânzare recomandat: 27,5 USD +TVA

Jocuri distribuite în Romania de Best Distribution SRL
Tel/fax: 021 345.55.05/06/07
e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro



uk.ea.com

Earth 2150
Escape from the Blue Planet

MANUAL PE CD LEVEL DECEMBRIE 2002

Când Gaia se scaldă în Soare...

În cazul de față însă baia dăunează GRAV sănătății. Dacă stai să te gândești cât de mult depindem de planeta pe care ne ducem existențele limitate la un maxim de 100 de învârteli în jurul lui Sol, ajungi rapid la concluzia că, în cazul în care bila noastră scumpă ar păți ceva, ne-am duce cu toții pe apa Sâmbetei. Și n-ar fi păcat de atâta (?) istorie, filozofie, artă și, mai ales, de atât de mult război? La ce bun toate conflictele sângeroase din trecut dacă unul ar fi suficient de puternic pentru a distruge însăși esența umanității, grăuntele de nisip pe care plutim în neștire: Pământul? Nenea Einstein a spus că nu știe cu ce arme se va purta al treilea război mondial, dar că în al patrulea ne vom bate cu pietre. Cei de la Zuxxez Entertainment țin să completeze: într-adevăr, cu pietre, dar de pe Marte.

De ce?

Simplu: ficțiunea celor din spatele lui Earth 2150, unul din cele mai "meseriașe" RTS-uri 3D apărute vreodată și pe care acum avem și noi onoarea de a vi-l oferi în variantă completă în acest număr, se bazează pe istoria unui război din secolul 22, ale cărui urmări nu au fost nefaste doar pentru cei implicați, ci și pentru restul populației vegetal-animale a Pământului, care s-a trezit brusc că planeta albastră plonjează, absolut incontrolabil, în Soare și, din nefericire, duce cu ea la moarte tot ce e viu. De fapt, războiul (printr-o "mică" lansare de rachete nucleare undeva în zona Polului Nord) a afectat major traiectoria Pământului și acum problema nu se mai pune în termeni de victorie, ci de "scapă cine poate".

Problema nu se rezumă doar la atât; resursele naturale necesare micii "escapade" pe Marte se cântăresc în milioane de tone și, lucru evident încă de la început pentru toată lumea, nu toți vor reuși să plece de pe Pământ în timp util. Dat fiind faptul că Pământul este împărțit în





două zone controlate de United Civilized States și de Eurasian Dynasty (cunoscute încă din Earth 2140, primul joc al seriei) și că, între timp, a apărut și The Lunar Corporation, urmașa lui NASA, proaspăt colonizată pe Lună, doar una din cele trei facțiuni va putea aduna suficiente resurse pentru a scăpa de pe planeta în derivă. De aici – războiul.

RTS 3D

Earth 2150: Escape from the Blue Planet este primul RTS 3D care arată suficient de bine, este suficient de complex și generează suficient "feeling" pentru a-și câștiga un loc în seria jocurilor "clasice". Prima impresie pe care am avut-o când am jucat Earth 2150 a fost una de admirație. Grafica este absolut magnifică și chiar și azi poate concura cu destul de mult succes împotriva celor mai noi titluri în domeniu. Evident, cerințele de sistem nu sunt dintre cele mai scăzute și este absolut recomandabil să aveți la dispoziție un procesor puternic și un accelerator grafic cu măcar 16 MB.

Pe scurt, fiecare din facțiunile prezente în Earth 2150: Escape from the Blue Planet are la dispoziție un arsenal propriu. Dacă United Civilized States își construiește armata din roboți absolut independenți de controlul uman și Eurasian Dynasty încă folosește tehnologie "clasică" în ceea ce privește unitățile (tancuri cu șenile, elicoptere etc.), Lunar Corporation aduce în scenă vehicule antigravitaționale și un mod inedit de a distribui energia electrică atât de necesară funcționării utilităților (fabrici, turnuri de apărare etc.)

Titlu	Earth 2150: Escape from the Blue Planet
Gen	RTS 3D
Producător	ZUXXEZ Entertainment AG (fostul Topware)
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHz rec. P II 400 MHz
Memorie RAM	32 MB, rec. 128 MB
Accelerare 3D	minimum 4 MB, rec. 16 MB
ON-LINE	www.earth2150.com


...licopterul din ...reapta – legătura ...u baza ...rincipală

Controlul asupra "camerei" prin care urmăriți acțiunea este simplu și permite vizualizarea fie a întregului câmp de luptă, fie doar a unui detaliu. În plus, producătorii au introdus opțiunea de vizualizare prin trei "camere" diferite (asemănător cu ceea ce am văzut în Commandos), dar resursele de sistem necesare rulării jocului cu perspective multiple cresc vertiginos.

Și, legat tot de interfață, trebuie remarcată ideea producătorilor de a oferi jucătorului posibilitatea de a elimina meniurile de pe ecran. Cu câteva simple apăsări de taste, harta sau panoul principal pot dispărea de pe ecran, pentru a lăsa mai mult loc controlului luptei.

În Earth 2150 jucătorul poate controla aproape în totalitate design-ul unităților. Cu alte cuvinte, se poate alege șasiul, tipul de armă/utilitate și tipul de scut pentru fiecare unitate în parte, ceea ce permite o libertate mare în privința raportului preț/performanță. De asemenea, jocul pune la dispoziție un vast arbore tehnologic pentru cercetare și, evident, upgrade (disponibil în etape, pe măsură ce se avansează în joc). Totuși, dat fiind faptul că jocul este destul de echilibrat, trebuie avută mereu grijă să nu se cheltuiască mai mult decât este necesar pe upgrade-uri, pentru că resursele sunt limitate.

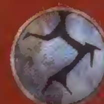
Saga continuă

Cei cărora Earth 2150: Escape from the Blue Planet le-a plăcut cel puțin tot atât de mult pe cât ne-a plăcut nouă, celor din redacție, se vor bucura și de jocul full oferit de LEVEL în numărul din luna ianuarie – Earth 2150: The Moon Project, care continuă seria și aduce pe ecrane un nou câmp de luptă: suprafața Lunii. Până atunci, nu uitați că puteți juca Earth 2150 în rețea locală sau pe Internet și, dacă vă plictisiți de hărțile puse la dispoziție de producători, puteți încerca editorul de hărți pentru a vă crea propriile misiuni. Vă urez evadare plăcută.

■ **Mike**

COMBATANȚII

The Eurasian Dynasty



ED controlează teritorii vaste din Europa și Asia. Al 34-lea Han al Dinastiei a dispus dezvoltarea unei tehnologii de avangardă, care să permită înlocuirea anumitor părți organice ale corpului uman cu componente mecanice. Totuși, după 14 ani de experimente oribile și clonări, populația s-a revoltat și în 2146 s-a revenit la modalitatea clasică (și mult mai plăcută) de procreere.

The United Civilized States



UCS a fost fondată de 12 state nord-americane și este condusă în 2150 de un sistem bazat pe "teoria haosului". Totul este controlat de computere, iar munca este exclusiv de datoria roboților, în timp ce oamenii trăiesc într-o stare de lenevie absolută. Conducătorii politici, al căror rol este oricum mai mult formal, sunt aleși pe termen foarte scurt printr-un sistem de loterie. Războiul cu ED nu i-a impresionat pe cetățenii UCS, dar generează zilnic știri interesante pentru jurnal.

The Lunar Corporation



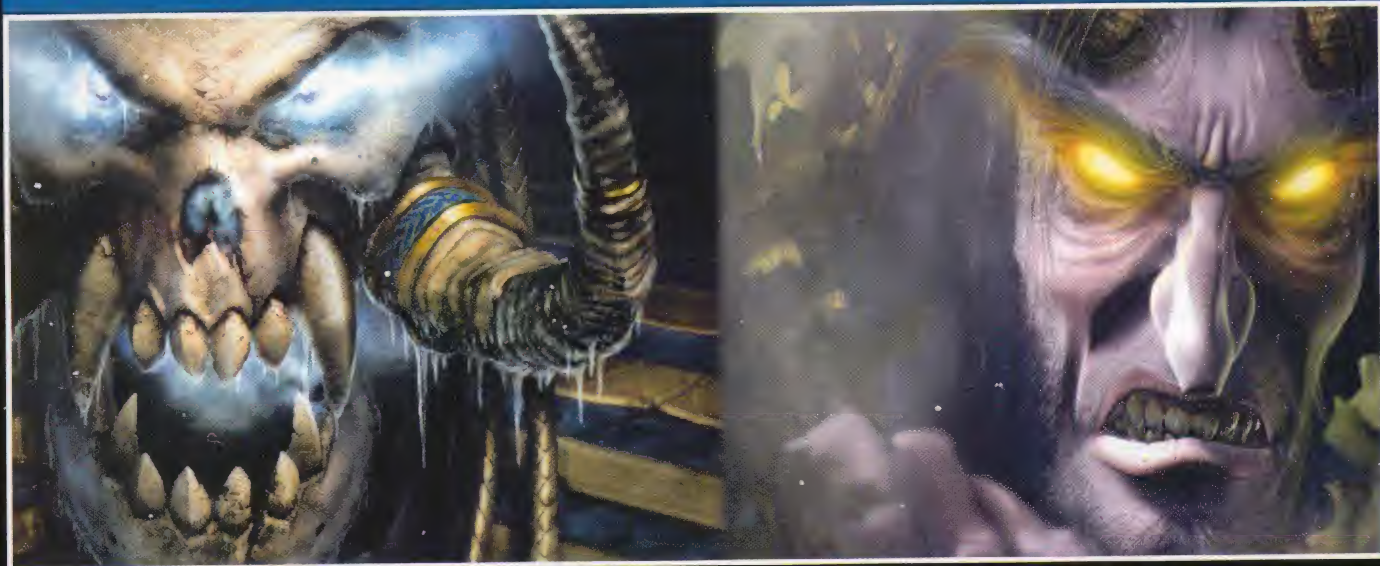
Fondată în 2002 (oare?), LC este o corporație axată pe cercetări spațiale care a moștenit toată tehnologia NASA, instituție pe care a absorbit-o după criza din 2012-2014. În 2034 LC a reușit să inaugureze primul oraș orbital, iar în 2035 prima bază permanentă pe Lună. Primele orașe importante de pe Lună au fost LUNA1 și LUNA2 care, până în 2150, au atins o populație de 233.000 de locuitori.

Colecția continuă! Earth 2150: The Moon Project



Warcraft III - Reign of Chaos

Tips&Tricks Partea III



The Undead Scourge



The Undead sunt mai întâi de toate o forță bine echilibrată care poate trimite în luptă unități terestre rezistente și câteva dintre cele mai devastatoare unități aeriene. Unitățile speciale posedă o varietate largă de vrăji puternice, inclusiv abilitatea de a ridica sub formă de Skeleton Warriors atât dușmanii, cât și unitățile proprii căzute în bătălie. Astfel rândurile armatei vor crește substanțial, devenind superioare oricărei alte armate din Warcraft III.

Ceea ce este specific acestei rase, dacă o putem numi așa, este în primul rând sistemul original de "construcție" a clădirilor, ce amintește de Starcraft și de una din facțiunile lui: The Protoss – cu asta cred că am spus tot ce era de spus.

Un avantaj extraordinar este numărul mic de unități asociate la început strângerii resurselor, ca de altfel pe întreg parcursul jocului; oricând puteți profita de cei câțiva Ghouls care ciopârțesc pădurea, pentru atac, urmând ca apoi să-i înlocuiți fără să simțiți între timp lipsa lor. De altfel, aceștia adună lemne foarte repede, deci când nu sunteți la atac, puneți-i pe toți la strâns lemne "pentru zile negre".

The Spirit Tower pare a fi cea mai eficientă clădire din joc pentru că, pe lângă cele 10 puncte adăugate la limita maximă a numărului de unități pe care poți să le recrutezi, mai este și o excelentă structură defensivă. În consecință, plasați-le în poziții defensive strategice, încercând să creați cercuri concentrice de astfel de clădiri pentru a realiza o apărare cu o maximă funcționalitate. În plus, Halls of the Dead și Black Citadel acționează și pe post de structură defensivă pentru minele voastre.

The Undead folosesc și un al treilea tip de resursă: cadavrele. Necromancerii pot crea din cadavre Skeleton Warriors, în timp ce un Ghoul poate consuma un cadavru pentru a-și împrospăta viața (neviața). Cadavrele dispar totuși în timp de pe sol, deci folosiți Meat Wagons pentru a înmagazina până la 8 leșuri.

În plan economic, ceea ce diferențiază Undead de celelalte părți beligerante ar fi utilizarea unităților Ghoul la recoltarea lemnelor, activitate pe care o realizează la o rată dublă față de celelalte unități din joc (+20) fără nici un upgrade. În al doilea rând, The Undead nu au nevoie de prezența unei clădiri Necropolis lângă fiecare mină pe care o exploatează, fiind de ajuns să construiască o Haunted Gold Mine, într-un timp relativ mai scurt de construcție. De asemenea, acoliții nu trebuie să care aurul la Necropolis din moment ce activitățile lor sunt de sorginte magică.

O altă caracteristică a acestei rase în

stare avansată de putrefacție ar fi existența unei pături de sol "stricat", Blight (echivalent Creep-ului generat de zergi în Starcraft), pe care trebuie construite clădirile (excepție făcând Necropolis și Haunted Gold Mine) și care se va extinde cu fiecare nouă clădire adusă în joc. Este important de știut că unitățile Undead își regenerează energia numai când au sub tălpi acest tip de teren, excepție făcând bineînțeles eroii.

O metodă... superior de superioară este de a înconjura o mină nou anexată imperiului tău cu Spirit Towers, creând o apărare greu de penetrat. Partea proastă a acestei strategii este că nici un erou nu se va putea teleporta aici în vremuri de restriște pentru că vraja Town Portal are nevoie de cel puțin un Necropolis pentru a funcționa. Strategia de mai sus merge mai ales pe hărțile mai mici; pe hărțile mari încercați să distrageți atenția atacatorului printr-un raid la cea mai apropiată bază inamică.

Cimitirele sunt utile în număr mare pentru că fac upgrade-urile mai rapid, dar și pentru că produc cadavrele atât de binevenite pentru Necromancers (un cadavru la fiecare 15 secunde). Jucând cu Undead va trebui să lucrați puțin la defensivă, adică împânziți baza cu Spirit Towers pentru a evita distrugerea singurului Necropolis pe care îl dețineți (bineînțeles că puteți opta și pentru altele, dar nu prea rentează din punct de vedere economic).

Ghouls sunt zombii trecuți printr-un ultim proces de "nemortificare". Se mișcă rapid și au un atac mai puternic decât cel al unităților Human, Footmen. Abilitatea lor cea mai folositoare în luptă este Cannibalize – devorarea unui cadavru îi va aduce unui Ghoul 10 HP/secundă, iar în 33 de secunde va avea viața complet regenerată dacă se află de punctul critic. Upgrade-ul Ghoul Frenzy le mărește substanțial rata de atac și de mișcare.

Crypt Fiend sunt unități scumpe dar cu un damage neobișnuit de mare, mai ales dacă este îmbunătățit prin upgrade-uri repetate. Abilitatea Web le dă posibilitatea de a neutraliza unitățile aeriene și de a le trata ca și cum ar fi unități terestre (acum poți folosi un Banshee cu Possession pentru a te pricopsi cu unitatea aeriană a inamicului, asta dacă merită). Un Web durează 20 de secunde și, spre deosebire de Ensnare-ul Raider-ilor orci, poate fi setat pe "Autocast".

Gorgoyles sunt construiți în primul rând pentru a face față unităților inamice aeriene. Abilitatea Stone Form le permite să se transforme într-o statuie imună la vrăji, cu un bonus de +10 la armură, dar în această ipostază Gorgoyles nu pot ataca.

Abominations vor fi piesa de rezistență la propriu a armatei tale. Pentru a le îmbunătăți capacitățile de luptă, cercetați Disease Cloud Aura. Aceasta le oferă un damage adițional. Victima pierde câte 1 HP/secundă pe o perioadă de 120 de secunde, ceea ce face din Disease Cloud Aura o magie foarte enervantă pentru adversar.

Una dintre cele mai bizare dispozitive de război utilizate de Undead este Meat Wagon. Aceasta este, deși nu prea pare, artileria voastră grea, aruncând în inamici cadavre prin intermediul unei "Meat-A-Pult". De asemenea, puteți depozita cadavrele de pe câmpul de bătălie pentru a le folosi mai târziu după preferință. Ca și Abominations, și Meat Wagons beneficiază sau mai bine zis "maloficiază" de Disease Cloud Aura (unitățile Undead sunt imune la Disease Cloud).

Necromancer-ul este personajul-emblemă al acestei facțiuni și joacă un rol deosebit de important prin abilitățile sale care, folosite în combinație cu forța brută a armatei, își vor face simțită utilitatea malefică în favoarea ta. Vraja Raise Dead nu este activată de la început, pentru ca Necromancer-ul să înceapă să animeze cadavrele ce zac în jurul cimitirelor. Un schelet va sta la dispoziția ta doar 40 de secunde, dar prin upgrade-ul Skeletal Longevity durata crește la 55 de secunde. Există o limită de 25 de Skeleton Warriors pe care-i puteți avea la un moment dat în joc. Dacă sunteți de partea cealaltă a baricadei, folosiți una dintre vrăjile Dispel Magic, Abolish Magic, Purge, Detonate sau Wand of Negation, iar în lipsă de alternative fugiți de schelete până acestea dispar.

Unholy Frenzy este cea mai utilă specializare a Necromancer-ului (+75% attack rate; -4HP/secundă) și durează 45 de secunde. Câțiva Abominations cu Unholy Frenzy sunt o forță de neoprit, doborând inamicii de două ori mai repede. De asemenea, Crypt Fiends vor avea un avantaj substanțial în luptele cu unitățile aeriene, mărindu-li-se rata de atac, care în mod normal este "Slow". Frost Wyrms vor devasta tot ce le stă în cale, pentru că salvele lor foarte puternice se vor succeda cu o rapiditate amețitoare. Deci stați și cântăriți bine situația pe care o aveți în față, pentru că dacă adversarul are la dispoziție vrăji de genul Dispel Magic, Skeleton Warriors vor fi o investiție proastă. În schimb, puteți investi energia Necromancer-ilor în propria armată, ceea ce o va face mult mai greu de înfrânt.

Cripple (-75% movement speed; -50% attack rate; -50% damage) – iată o vrajă care prin efectul ei este de folosit cu predilecție pentru a vâna eroii inamici. Totuși, mai poate fi folosită cu succes și pe unitățile ce bat în retragere, altfel energia necesară acestei vrăji poate fi investită în alte vrăji mai utile, cum ar fi Unholy Frenzy.

Banshees sunt trupe de suport, mai ales pentru că pot cast-a Curse (25% chance to miss on attack). Dar aceasta este doar întrebuințarea standard a acestei unități. În fața unui inamic care se bazează mai ales pe vrăji puteți opta pentru abilitatea Anti-Magic Shell, carapace magică care vă apără eroii și unitățile de orice fel de vrajă. Ceea ce îi sperie însă pe mulți este vraja Possession prin care puteți fura unitățile inamicului. Aceasta sacrifică o Banshee pentru a intra în posesia unei unități, de preferință mai puternică, cum ar fi un Tauren, Knight, Abomination sau Druid of the Claw. Cu câteva Banshee puteți neutraliza grosul armatei unui jucător orc, în mare parte Taurens, spre deznădejdea și disconfortul acestuia, zădărnicindu-i orice pretenție la victorie.

Un lucru interesant este faptul că puteți intra în posesia unei unități primare adverse (peon, wisp, peasant) spre a beneficia de arborele tehnologic respectiv. Construind altarul respectivei rase puteți alege și un erou din cei disponibili acesteia, dar numai dacă i-ați recrutat încă pe toți cei trei eroi ai rasei Undead.

Frost Wyrms sunt, dacă sunteți în căutarea unei unități scumpe, vrednici de a fi puși în capul listei. Durează foarte mult până sunt creați și sunt vulnerabili în fața unei armate numeroase, deci folosiți-vă de ei cu grijă. Au un "splash damage" care va încetini inamicii țintă și sunt eficienți împotriva clădirilor, deoarece le pot bloca producția. De asemenea, sunt utili în atacuri rapide asupra expansiunilor inamice protejate doar de

câteva turnuri, pentru că Frost Wyrms le vor neutraliza cu Freezing Breath.

Shade-ul este o unitate deosebită și joacă un rol bine definit de cercetaș. Fiind permanent invizibilă veți putea afla ușor ce vi se pune la cale de către inamic și veți putea pregăti contra-ofensiva.

Death Knight – este un erou melee care își îndeplinește atribuțiunile onorabil. Toate cele trei abilități primare ale sale pot fi folosite pentru vindecare. Death Coil poate fi folosită pentru a vindeca unități Undead sau pentru a provoca damage inamicilor. Unholy Aura este utilă în luptele pe echipe, unde vor beneficia de ea foarte multe unități. Death Pact omoară o unitate de-a ta pentru a regenera un anumit procent de HP eroului. Poate fi folosită în combinație cu Raise Dead, pentru că un Skeleton Warrior este un preț mic pentru un "boost" la HP în timpuri de restriște. Animate Dead va ridica de pe câmpul de luptă cele mai puternice șase unități, indiferent de rasă, pentru a lupta de partea ta.

Dread Lord-ul este înclinat mai mult spre magie și nu spre lupta fizică, deși se descurcă și aici. Carrion Swarm ar trebui folosită mai ales într-un atac frontal. Sleep este de departe cea mai puternică abilitate a Dread Lord-ului. În primul rând trebuie folosit pe eroi, apoi pe unitățile mai puternice. Folosiți Sleep pe un adversar, apoi înconjurați-l și eliminați-l. Castarea vrăjii Sleep pe un erou poate împiedica un erou adversar să beneficieze de efectul maxim al vrăjilor ce trebuie menținute, precum Blizzard, Death & Decay, Tranquility, Star Fall sau Earthquake. O unitate adormită poate fi trezită înaintea expirării efectului vrăjii dacă este atacată.

Lich-ul este un personaj misterios ce este menit să sprijine prima linie de atac prin vrăji ca Frost Armor și Frost Nova. Dark Ritual sacrifică o unitate proprie pentru o nouă porție de mana atât de necesară. Death & Decay este o vrajă cu damage pe o arie extinsă, utilă împotriva clădirilor și a copacilor, și poate fi oprită cu Storm Bolt, Stasis Trap sau War Stomp.

Undead este o rasă ce se bazează mai mult pe slăbirea inamicului în luptă, deci folosiți-vă foarte mult de vrăjile disponibile pentru Necromancer și mai ales pentru Banshee.

The Night Elves



Elfii sunt cea mai avansată rasă din punct de vedere magic. Sunt slab dotați la capitolul forță brută, dar compensează mai mult decât suficient prin atacul de la distanță și mai ales prin arsenalul magic. Sunt rasa cel mai greu de condus în luptă pentru că necesită foarte multă îndemânare din partea jucătorului, ca de altfel și o bună cunoaștere a limitelor de aplicație a vrăjilor.

Majoritatea clădirilor sunt de fapt "Ancients". Aceștia se pot mișca liber, ce-i drept cu o viteză mică, și pot fi folosiți mai ales în apărare în cazuri de forță majoră. Dacă sunteți atacați în bază, scoateți din pământ clădirile înainte de a vă pierde toate unitățile și nu după, când nu mai aveți nici o șansă. Prin comanda Eat Tree sau cu ajutorul unui Wisp îi puteți vindeca.

Archers și **Huntresses** beneficiază de abilitatea Shadowmeld, adică pot deveni invizibili în timpul nopții, însă fără posibilitatea de a ataca în această postură. În combinație cu Priestess of the Moon și upgrade-ul Night Vision, la începutul jocului puteți face incursiuni nocturne care să încetinească avansarea inamicului.

Moon Wells sunt "laptele și mierea" pentru voi. Construiți-le în număr mare, în linie dreaptă la periferia amplasamentelor militare. În număr mare puteți întreprinde două atacuri succesive rapide, vindecând cu ajutorul clădirilor Moon Well armata și atacând imediat după primul atac; acest al doilea atac poate fi și cel ce va pecetlui soarta adversarului, care de-abia își revine după primul și nici nu se așteaptă la acest atac surpriză.

Pentru a ști ce se petrece în spatele liniilor inamice, folosiți-vă de abilitatea Sentinel disponibilă pentru Huntress. Plasați santinele în puncte cheie: mine, clădiri neutre, trecători. Pentru a vă proteja de tactica folosită de unii jucători Orc și Human, "Offensive Towers", aveți nevoie de **Ancient Protectors** în număr mare. Ca iscoade vă puteți folosi de **Wisps**, pentru că pot aduna lemn de oriunde pe hartă.

Balistele sunt utile nu numai împotriva clădirilor, ci și a unităților la grămadă; cu upgrade-ul Impaling Bolt efectul este îmbunătățit vizibil. Puteți ține câteva Wisps în apropiere pentru a repara la nevoie balistele, iar când nu le repară le puteți cățăra în cel mai apropiat copac. Dacă aveți în față o mină înconjurată de copaci, folosiți o balistă sau un Ancient Protector cu Eat Tree, până realizați o cărare. La începutul jocului construiți un Tree of Life în apropierea unei mine noi, ca apoi să îl folosiți pentru a distruge monștrii ce păzesc mina respectivă. Strategia are finalitate în funcție de nivelul monștrilor. Când porniți la asediul inamicului vă puteți folosi și de Ancient Protectors ca sprijin pentru distrugerea turnurilor, deoarece aceștia beneficiază de "siege damage".

Diversitatea trupelor folosite este importantă în partea finală a jocului. Dacă la început vă puteți baza pe Archers și Huntresses, cu timpul apelați și la ajutorul câtorva Ballistae și al câtorva Dryads pentru a încetini inamicii. Druizii sunt de asemenea folositori pentru abilitățile Roar și Faerie Fire.

Când sunteți în conflict cu un jucător Human, folosiți Entangling Roots pe Archmage. Împotriva cavalerilor, cea mai bună este o combinație de Dryads, Archers, Huntresses (sau Druids of the Claw in Bear Form). Footmen cu Defend vă pot crea probleme; pentru a-i anihila folosiți Huntresses (nu sunt afectate de Defend), concentrând focul arcașilor asupra altor unități. Împotriva orcilor folosiți în lupta cu Taurens Dryads și Archers, dar căutați neapărat să-i mențineți în afara razei acestora de acțiune. Pe Grunts vraja Entangling Roots îi va ține la distanță de arcașii voștri, iar pentru Huntresses folosiți Thorns Aura. Dacă adversarul atacă cu Shamans, atunci aceștia vor fi principala voastră grijă.

Dacă aveți de-a face cu Undead, împotriva unităților Abomination folosiți aceeași combinație ca și în cazul cavalerilor, iar Skeleton Warriors nu vor fi o problemă dacă aveți Dryads și Abolish Magic setat pe "Autocast".

În cazul în care sunteți în competiție cu un alt jucător Night Elf, utilizați Demon Hunter și Burn Mana pe eroii Priestess of the Moon și Keeper of the Grove. Încercați să vă folosiți mai bine de Archers și Huntress, eventual axându-vă mai mult pe Huntresses.

Sinuciderea Wisp-urilor (Detonate) provoacă unităților aflate în raza de deflagrație o pierdere de 100 MP, iar unităților summon un damage de 150 de puncte.

Arcașii își pot îmbunătăți performanțele în compania eroinei Priestess of the Moon. Pentru aceste untități sunt importante upgrade-urile Strength of the Moon. Cu upgrade-urile Improved Bows și Marksmanship sunt o alternativă ieftină pentru anihilarea unităților aeriene, în special Gryphon Riders și Frost Wyrms. Slăbiciunea arcașilor stă în lupta corp la corp și e de preferat să căutați în focul bătăliei soluția cea mai rapidă de a-i feri de astfel de situații. Tranziția la Hippogryph Riders prezintă și surprize neplăcute, dacă aveți în față un adversar Night Elf, Undead sau Human bun cunoscător al avantajelor oferite de anumite unități în aer (în special Gyrocopters și Gorgoyles); însă împotriva orcilor această schimbare poate ține arcașii departe de furia Grunts-ilor.

În fața unui jucător Night Elf ce recrutează foarte mulți arcași, în funcție de rasa aleasă puteți folosi una dintre strategiile următoare: (Human) utilizați Footmen cu Defend, Mountain King cu Thunder Clap și mai ales Archmage cu Blizzard; (Orcs) Tauren Chieftain cu War Stomp, Far Seer cu Chain Lightning; (Undead) încercați să-i înconjurați cu Ghouls sau folosiți un Lich cu Frost Nova; (Night Elves) Huntress cu foc concentrat pe o singură unitate sau Priestess of the Moon cu Star Fall. Huntresses trebuie folosite pe post de tampon între arcașii voștri și unitățile melee inamice. Puteți opta pentru producerea lor în masă din moment ce nu trebuie să se apropie prea mult de adversar (au un fel de atac melee de la distanță). Faceți cât mai repede cu putință upgrade-ul Moon Glaive (de fiecare dată când lovește o altă țintă arma lor face cu 50% mai puțin damage, de exemplu 20-10-5). Fac față cu bine unui număr mare de Footmen, dar o încasează rău de la Taurens și Knights, de aceea infiltrați în primele rânduri și Druids of the Claw. Împotriva acestor unități puteți lovi eficient pe aer, puteți folosi Sorceress cu Slow, Knights și Archmage cu Blizzard (Human); Shaman cu Purge, eroii Tauren Chieftain și Far Seer (Orcs); Lich cu Frost Nova, Frost Wyrms și Banshees cu Curse (Undead); Archers și Huntresses în combinație cu Dryads (Night Elves).

Dryads nu sunt o alternativă pentru arcași din cauza damage-ului mic, dar au cele mai multe valențe ca trupe de sprijin, fiind utile într-o sumedenie de situații și pe deasupra și imune la vrăji. Slow Poison Attack este util în cazul în care aveți de-a face cu unități ce încearcă să fugă, iar Abolish Magic este foarte confortabil de utilizat din moment ce nu necesită intervenția directă a jucătorului.

Druids of the Claw sunt trupe melee mai avansate decât Huntresses, intrând în categoria Knights, Abominations, Taurens. Încercați să vă folosiți de ambele forme ale lor pentru un efect maxim. Înainte de luptă folosiți Roar, iar dacă unul dintre combatanți este rănit transformați câte unul pentru a cast-a Rejuvenation. Druids of the Talon sunt niște unități pline de surprize. În număr mare, cu Cyclone puteți scoate temporar din luptă toate unitățile puternice ale adversarului. Vraja durează 30 de secunde (5 secunde pentru eroi), timp în care puteți anihila o parte din armată cu ușurință, urmând să vă ocupați de restul când aceștia poposesc din nou pe pământ. Această vrajă face din investiția în Taurens, Abominations, Knights o afacere foarte proastă și chiar inutilă. Faerie Fire reduce armura cu -5 și permite vizualizarea pentru 120 de secunde a tot ce se află în raza ei vizuală.

Chimaeras sunt artileria grea a elfilor. Deși sunt incapabile să tragă în ținte aeriene, se descurcă de minune cu unitățile terestre. În asociere cu alte unități și apărate de atacurile aeriene puteți ușor distruge avanposturile inamice, prin atacuri scurte și devastatoare.

În concluzie, Night Elves par a fi una dintre cele mai interesante rase, cu numeroase alternative de abordare a bătăliei pentru jucători. Totuși acest lucru nu-i face invincibili ci, din contră, "candidați" la numeroase greșeli.

■ Ionutziel



Sub Rebellion

Submarinul supărat se întoarce. Prima parte

Dacă până acum v-am prezentat pentru PlayStation 2 tot felul de jocuri de "uscat", iată că a venit rândul să vă prezentăm și unul în apă.

Sub Rebellion este un joc cu un "mic" submarin supărat, gata să rupă în două tot ceea ce se pune în calea lui. Soarta este însă destul de crudă cu el, deoarece totul depinde de existența lui. Lumea nu este deloc așa cum vi-o închipuiți voi. Au avut loc schimbări dramatice, deoarece ne aflăm...

În anul 2139

Cutremure uriașe au loc pe întreaga planetă. Plăcile tectonice se rup în zeci de bucăți producând pagube imense. Mai mult, apa începe să invadeze încet-încet întreg uscatul. Cea mai mare parte a populației moare. Tehnologia dinainte dispare. Nu toată însă, deoarece o mică parte supraviețuiește odată cu puținii oameni ce au reușit să găsească adăpost. Aceștia se adaptează noilor condiții de mediu. Ei călătoresc acum cu submarinele.

Acțiunea din joc se petrece la 15 ani după dezastru. Cum se întâmplă după majoritatea catastrofelor de acest nivel, cei care reușesc după aceea să dețină puterea economică se ridică deasupra celorlalți și înființează Imperiul Megis.

Restul omenirii se va uni pentru a lupta împotriva sa. Astfel va lua ființă Alliance Army. Aceasta tocmai lansează la apă submarinele Chronos, ultima armă de luptă împotriva Imperiului.

Jucătorul se va urca la bordul unei astfel de mașinării și va porni în diferite misiuni care vor duce în final la distrugerea Imperiului. Submarinul va fi arma noastră din joc. Poate efectua toate mișcările posibile, inclusiv ridicarea sau coborârea rapidă, foarte importante pentru evitarea torpilelor, a bombelor de la adâncime sau a rachetelor de la suprafață. Vom avea nevoie de ceva timp pentru a ne obișnui cu comenzile acestuia, dar după aceea totul va fi floare la ureche (până când vom da de câțiva dușmani care vor trage concomitent din mai multe direcții în noi).

Radarul din dotare este necesar pentru depistarea țintelor inamice, a prietenilor, a eventualelor pericole și a numeroaselor comori aflate pe fundul oceanului.

Armele pe care le avem la dispoziție sunt mitraliera (focuri rapide în față), torpilele care pot fi ghidate și unele arme speciale pe care le vom putea primi sau găsi pe parcursul jocului ca un fel de upgrade. De asemenea, submarinul este dotat cu un shield ce poate fi regenerat.









Motor

Jocul este un action destul de bine realizat. Interesul jucătorului va fi menținut de noile tipuri de nave cu care va avea de luptat, de noile tipuri de arme pe care va trebui să le găsească și să le folosească, dar și de poveste. Din păcate, aceasta se relevă numai prin text, fără filmulețe sau imagini despre motivele pentru care am primit însărcinarea respectivă. Misiunile se desfășoară în locații diferite ale globului și variază de la găsirea unui obiect și până la distrugerea unui submarin inamic, a unei baze

a acestora sau protejarea propriei baze.

Deși după nume și după personajul principal al jocului ați putea deduce că întregul joc se petrece sub apă, vă asigur eu că nu este chiar așa. Submarinul se va ridica la suprafață, având chiar destule motive pentru a o face. Aici vom fi întâmpinați de elicoptere și de tunuri de suprafață. Atunci va trebui să folosim rachetele cu care este dotată mașinăria noastră.

Grafica jocului este reușită, viziunea distorsionată de sub apă fiind bine realizată. Viața marină este de asemenea prezentă, bancuri de pești putând fi văzuți plutind în jurul nostru.

Fostele orașe, acum înecate de apă, au încă uriașele blocuri în picioare, fiind un mijloc foarte bun de ascundere împotriva torpilelor îndreptate spre noi sau pentru a scăpa de un inamic mult prea puternic pentru a-i putea face față în luptă dreaptă. Din păcate, realizatorii nu au reușit să lucreze prea mult la modele. Navele sunt mult prea pătrățoase, iar texturile nu prea aduc a realitate.



Titlu	Sub Rebellion
Producător	Irem Software Engineering Inc
Distribuitor	Metro3D
Calitate	★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Același lucru se întâmplă și cu exploziile. Sunetul devine obositor după ceva timp, în schimb muzica are nervul necesar pentru a ne capta auzul.

Sfârșeli

În cele din urmă, Sub Rebellion este un joc plăcut. Dacă aveți consolă acasă și nu prea mai aveți jocuri pe care să puneți mâna, atunci încercați-l. Cu o singură condiție însă: să fi jucat până acum ceea ce merita într-adevăr a fi jucat pe consolă, deoarece în Sub Rebellion nu veți găsi spectaculozitatea prezentă, de exemplu, într-un joc gen Gran Turismo 3.

■ Sebah

Câștigătorii lunii octombrie

10

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul The Sims Unleashed a fost câștigat de către Raptis Alexandros Ioan din Brăila.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul In Cold Blood a fost câștigat de către Mazilu Alexandru Ștefan din Pitești.

La tombola LEVEL, jocul Red Faction a fost câștigat de către Sârbu Andrei Dragoș Mircea din București.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Petre Vlad Andrei din București a câștigat un Firestorm Digital 2 Gamepad.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 0268-415158 sau 0268-418728.











DRIVEN

Bucuria de a șofa... din nou

Și am ajuns... din nou... la capitolul GameCube. De data aceasta îmi revine sarcina de a scrie despre un simulator auto. Și nu unul oarecare, ci unul cu mașini ce pot atinge viteze înspăimântătoare în timpi foarte scurți. Mașinile de formula unu sunt din nou în prim plan.

Povestea acestui joc este desprinsă parcă din filmele clișee ale Hollywood-ului, în care pilotul principal, pe numele său Jimmy Bly, al unei echipe importante din campionatul de curse, a clacat și pierde punctele importante ale echipei în clasamentul general. Când am spus că jocul este inspirat după un film de la Hollywood, nu am mințit. Jocul are la bază filmul Driven ce are ca erou pe inegalabilul Sylvester Stallone, a cărui voce se aude și în joc, alături de cea a lui Greg Proops și a lui Eric Myers. Și aici intri tu în scenă. Joe Tanto, un fost pilot trecut prin multe și mai ales printr-un accident fioros de mașină, trebuie să treacă peste momentele grele de altădată și să relanseze cariera tinerei speranțe, Jimmy Bly.

Înconjurat de femei frumoase, "blocat" într-o lume plină de bani, de oameni cu foarte mare influență și, mai ales, într-o lume în care faima se câștigă în fracțiuni de secundă, trebuie ca împreună cu Bly, Beau Brandenburg și Max Manley – oameni ce stau în umbra piturilor și fac o treabă excelentă – să termini neapărat pe locul fruntaș.

Fetele de la pitstopuri

Fetele astea de la pitstopuri nu prea se văd, dar mie îmi plac, așa, în general. Chiar întrețin o atmosferă excelentă la petreceri, premieri și alte asemenea evenimente unde se simte imediat mâna unei femei. Filmele din afara jocului nu sunt deloc lucrate. Sunt în sistem bandă desenată și nu li s-a acordat nici un fel de atenție. Nu că jocului i s-ar fi acordat o foarte mare atenție per total. Grafica mai lasă de dorit, iar mașinile sunt cam aceleași pe care le-am întâlnit și în Lotus. Mmm... Loootuuus!

Ceva care pe mine m-a dat pe spate a apărut în momentul în care mașina mea s-a făcut praf. Nu mai aveam două roți, volanul îmi era înfipt în cap, iar farul dreapta față mă bătea consolator pe spate. Dar deodată un mare mesaj îmi apare pe ecran: "Apasă Y ca să mai ai o șansă". Normal că am apăsat. Imediat un alt mesaj îmi spunea: "Mai ai două vieți!". De toată jena.

Ce mi-a plăcut la acest joc a fost multitudinea modurilor în care puteai să îți alegi felul de a te uita la mașină. Multe și fiecare impresionant în felul său. Și dacă mai alegi și modul de a vedea la nivelul solului printre roțile din față, senzația de viteză este amețitoare.

Jocul mai are și mod de multiplayer split screen și astfel poți concura la campionat în modul cooperative. Puteți termina mult mai ușor jocul și satisfacțiile sunt mai mari. Sau poți concura împotriva prietenului tău și poți face tot posibilul pentru a câștiga.

Jocul poate – și este un mare POATE – fi jucat dacă ești excesiv de plictisit sau dacă nu ai altceva mai bun de făcut. De exemplu, teme sau dus gunoiul. Asta este cam tot ce se poate spune despre acest joc și vă las în pace.

■ **Koniec**

Titlu	Driven
Producător	Bam! Entertainment Inc.
Distribuitor	Bam! Entertainment Inc.
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97

Consolă GameCube oferită de Skin Media

Calitate ★★

Tombola LEVEL şi best distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Hitman 2: Silent Assassin.

1 Ce sectă religioasă a cerut retragerea lui Hitman 2: Silent Assassin de pe piaţă?

a) Adventiştii de ziua a 7-a b) Sikh c) Copiii Soarelui

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi best distribution

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

12/02 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER®



USB JOYSTICK

Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster: USB Joystick.

Cu ce chipset grafic este dotată placa video Hercules 3D Prophet 9000?

1 a) GeForce 4 b) ATI Radeon 9000 c) S3 Savage

Găsiţi răspunsul în paginile revistei.

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER®

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

12/02 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL InterCom Film

Vă oferim posibilitatea de a câştiga tricouri cu sigla filmului „XXX".

Cum se numeşte eroul principal din filmul „The Transporter"?

1 a) Marcel Iureş b) Jim Carey c) Frank Martin

Răspunsul îl găsiţi în rubrica Lifestyle din acest număr.

Tombola LEVEL InterCom Film

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐

12/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Super Smash Bros. Melee

Cafteală și pe GameCube

Nu știu cât de mult cunosc cititorii noștri din țară istoria Nintendo, dar pentru gamerii din afară consolele s-au bucurat și se bucură și în prezent de mulți susținători. În 1999 Nintendo lansa în Statele Unite un joc care a cucerit destul de mulți adepți, vânzându-se în peste 5 milioane de exemplare. Era vorba despre Super Smash Bros. pentru Nintendo 64. De atunci a urmat lansarea lui GameCube, consola care ne-a cucerit și pe noi de ceva timp încoace. Odată cu GameCube, Nintendo trebuia să revină la titlul care le-a adus atâtea câștiguri și iată că au lansat Super Smash Bros. Melee. Faptul că este continuarea celui mai bine vândut joc de combat de la Nintendo este o moștenire destul de grea pentru jocul pe care vi-l prezint în această lună. Cu toate acestea Melee-ul se ține destul de bine, având în vedere categoria din care face parte.

Alcătuirea

Jocul este foarte bogat în tot ceea ce poate să asigure diversitatea într-un produs ce se axează pe luptele din arene. În primul rând, consola oferă posibilitatea de a fi jucat de la unul la patru jucători în același timp, un atu cu care puține mașinării de acest fel se pot lăuda. E foarte ușor să dai un "multiplayer" în 4 inși fără să ai nevoie de patru calculatoare, de două PlayStation 2 sau mai știu eu ce.

Apoi, există 14 personaje din care putem alege la început și încă 11 de luptători ascunși pe care-i putem activa pe parcursul jocului. Aceștia au fiecare diferite lovituri, lovituri secrete, mișcări ascunse și tot felul de obiecte pe care le pot folosi împotriva adversarilor. Combinațiile pe care le pot realiza sunt nenumărate, surprinzând adversarul, dar și jucătorul cu bogăția schemelor și a tacticilor de luptă. Arenele de luptă sunt în număr de 18, cu concepte total diferite și pline de culori (câteodată parcă chiar prea pline).

Modurile de joc sunt numeroase, fiind prezente atât clasicele arena-by-arena, cât și single-player-ul cu diferite forme. Există chiar un mod singleplayer pe care va trebui să-l descoperim prin epuizarea celorlalte. După terminarea unei runde în care a înfrânt tot ce putea fi înfrânt, jucătorul va avea posibilitatea de a câștiga trofee de diferite feluri, cu sutele, premii cu care ne vom putea lăuda în fața celorlalți jucători.

Desființarea

La cele de mai sus ar mai fi de adăugat multe și multe alte "features" care ar lăsa cu gura căscată orice joc de pe PC. Cu toate acestea, Super Smash Bros. Melee nu a reușit să mă rețină prea mult în fața televizorului. De ce? Pentru că jocul este foarte haotic. Grafica 2D în care decorul din spate nu se modifică, iar libertatea de mișcare a personajului este redusă pare a fi un concept depășit, chiar și pentru consolă. Culorile nu sunt pe gustul meu. Personajele, deși au istorie în spatele lor, nu sunt deloc fioroase, dar nici comice. Jocul îi va atrage cu siguranță pe mulți deținători de console, dar numai pe cei de o vârstă mai mică. Lupta este mult prea haotică. Mișcările nu se disting prea bine, iar combinațiile de butoane pentru a realiza o anumită mișcare vă va face să vă îmbârligați degetele.

Probabil că termenul de comparație pe care-l am de fiecare dată când joc un combat game pe consolă este dat de Tekken, cel care deține suprematia. Din păcate, nu am găsit încă un concurent serios pentru acesta.

■ Sebah

Titlu	Super Smash Bros. Melee
Producător	Nintendoy.
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97
Consolă GameCube oferită de Skin Media	
Calitate	★★











GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance

Iată că printr-o mare minune, redacția noastră a primit cadou un GBA pentru uz intern. Dacă toată lumea se uita de la distanță la mogâldeață în prima zi (dimensiuni: 14,5 : 8 : 2,5), a doua zi era bătaie pe el. De ce ? Pentru că este un pic altceva decât ne așteptam. Avem de-a face practic cu o versiune îmbunătățită a unui Commodore 64 sau Spectrum, cu ecran color cu cristale lichide, de dimensiuni foarte mici. Jocurile care le-am primit odată cu GBA-ul sunt în număr de trei, unul dintre ele fiind comparabil ca idee și calitate cu unul de PC. Când facem de astfel de comparații, nu ne referim la grafică, sunet sau alte elemente senzitive, ci la faptul că feel-ing-ul devine elementul principal. Jocurile nu mai sunt judecate prin calitatea graficii, ci strict prin senzațiile pe care le creează. Începând cu numărul din această lună vom încerca să vă cultivăm și în acest domeniu. Cele trei jocuri din colimator sunt:

Spyro The Dragon: Season of Ice

Spyro este un dragon extrem de periculos și cu o față de bagă frica-n oase. Dar din fericire face parte dintr-un comando antirău ce are ca scop extirparea vrăjitorilor ce o iau pe căi greșite. Și de aici înainte, sari de colo, colo, prăjește-le poponețele rinocerilor pe post de inamici și ai grijă să nu cazi cumva în apă, pentru că la 5-6 astfel de nereușite, Game Over scrie pe tine. Părerea mea este că jocul e dedicat în special vârstelor preșcolare, datorită



simplității, chiar dacă și așa tinde să fie plictisitor. În afară de inimioare, diamante și rinoceri nu prea veți avea parte de mare lucru.

Calitate ★★





Castlevania: Harmony of Dissonance

Iată că printre cele trei am găsit unul care este într-adevăr ceva deosebit. Deocamdată este cel mai bun joc de GBA pe care l-am văzut până acum (dintre acestea trei mai exact). În joc este vorba despre doi vânători de vampiri care, din



cauza unor evenimente neplăcute, ajung să descopere castelul secret al contelui Dracula. Aici încep investigațiile pe care le veți face în compania celor două personaje. Jocul este un action-adventure care se încadrează perfect în moda contemporană. Este un fel de Soul Reaver adaptat pentru ecran de 6,5 pe 4,3 cm.



Eroul are skill-uri, poțiuni, vrăji, atacuri speciale, poate schimba arme și se poate dota cu armuri, inele, lanțuri etc. De asemenea, ca și în Diablo, poate purta rune ce îi conferă calități secundare. Complexitatea acestui joc (apropo, are dialoguri și un storyline bine structurat) m-a făcut să rămân un pic surprins în fața potențialului pe care îl are acest GBA.

Calitate ★★★★★



MarioKart: Supercircuit

Este un joc tipic pentru cele ce îi au ca figuri principale pe frații Mario. Evident, nu lipsesc nici celelalte personaje care formează universul specific. Jocul oferă atât singleplayer, cât și multiplayer (se pot conecta două GBA-uri între ele), în singleplayer având trei tipuri de joc:



MarioGP, Time Trial și Quick Run. Mai departe, avem 5 campionate, fiecare cu câte cinci circuite. Atunci când alegeți personajul, atenție la raportul dintre greutate și viteză al personajelor. După cum observați, jocul este extrem de bine calibrat și foarte bogat în opțiuni. La capitolul gamplay, fun-ul se datorează mai ales vitezelor amețitoare și fondului sonor. Dacă mai adăugăm și faptul că la acest nivel grafica este cât se poate de bună, avem în față un joculeț de recomandat.

Calitate ★★★★

Părerile voastre în legătură cu Game Boy Advancev sunt foarte importante pentru noi și le așteptăm fie pe adresa redacției, fie pe forumul Level.

■ Locke

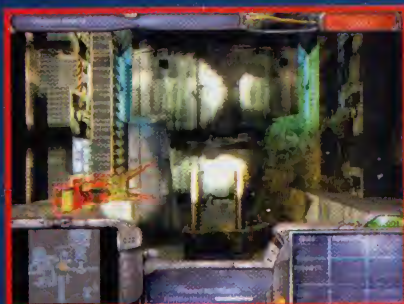
NEWS

NATURAL SELECTION



Dintre MOD-urile de Half-Life care mai merită luate în seamă am ales în cazul de față Natural Selection. Lansat de foarte puțină vreme, această modificare se pare că este inspirată oarecum de seria Alien. La prima vedere decorurile sunt foarte bine lucrate, ceea ce mă face să mă gândesc că avem de-a face cu o îmbunătățire a engine-ului de Half-Life. Povestea nu prea există, MOD-ul fiind conceput pentru multiplayer. Astfel, cele două echipe vor fi oamenii și extratereștrii, scopul fiind același ca în orice alt shooter multiplayer. Totuși, se pare că una dintre noutăți este clasificarea MODului ca un action-strategy și nu ca FPS. De ce? Pentru că, în conformitate cu ceea ce spun producătorii, partea de strategie va fi cea mai importantă, în special când vom juca de partea oamenilor. În cazul lor, doar comunicarea și planificarea actiunii vor duce la victorie, partea de skill fiind mai redusă ca importanță. În cazul extratereștrilor, cel mai important atribut va fi totuși skill-ul fiecăruia. În schimb, comunicarea și planificarea nu vor necesita tastatura. Sincer, deocamdată habar nu am cum se va face, însă orice e posibil... Pentru informații suplimentare sau pentru download vă recomand site-ul oficial.

ON-LINE www.natural-selection.org



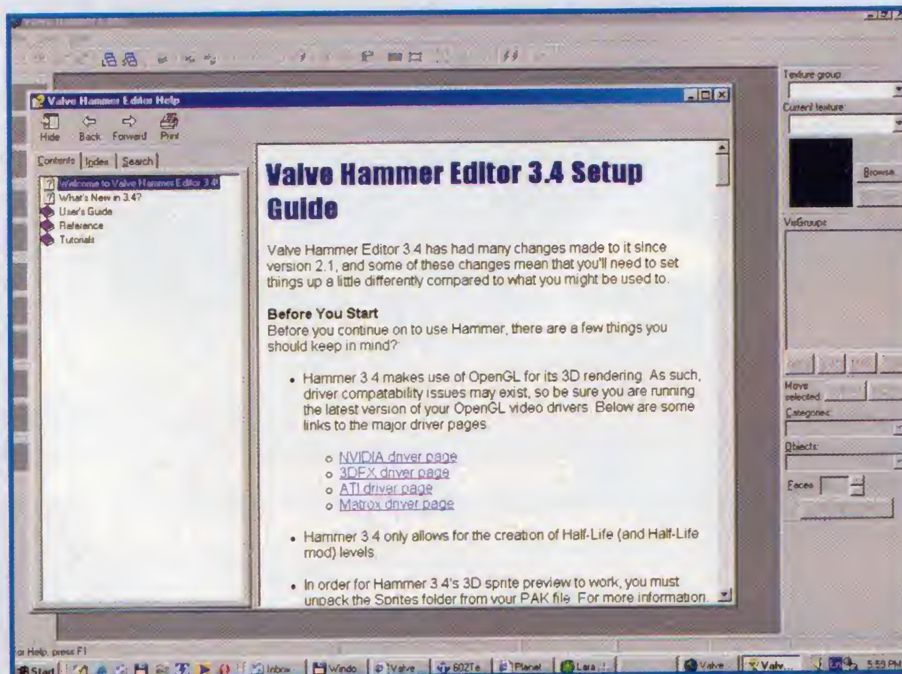
Atelierul tânărului MODelist

Partea I

În urma mai multor scrisori primite de la voi și după evaluarea unui chestionar de pe site-ul nostru, am decis să vă prezint o serie de articole semi-tutorial despre bazele realizării unui MOD, cu exemplul Half-Life. În principiu, există o serie de lucruri de care veți avea nevoie. Probabil cel mai important lucru este o echipă nu prea mare pentru siguranța proiectului. Credeți-mă că este aproape imposibil să realizezi așa ceva de unul singur. Trebuie să fiți oarecum organizați și/sau axați pe diferite specialități, adică modeliști, texturiști, sunetiști și trebuie să aveți în mod obligatoriu printre voi un programator cu cunoștințe avansate de Visual C. De aici încolo este doar muncă și studiu. Pe măsură ce voi avansa, voi încerca pe cât posibil să pun pe CD-ul LEVEL softurile pe care le prezint în revistă. Majoritatea sunt libere pentru download, însă mai sunt și o mulțime care trebuie cumpărate, chiar scumpe, gen PaintShop Pro, Visual C etc.

La început

Prima problemă pe care o veți întâmpina va fi: Ce fel de MOD să fac? Sfatul meu este să vă gândiți la ce așteptați voi de la așa ceva, ce v-ar face vouă plăcere să jucați. Plecați de la ideea unui hobby și încercați să nu cădeți în patima comercialului de la început. Dacă ați pus inimă și pasiune, atunci acest lucru se va vedea de la mare distanță și va prinde cu siguranță și în rândurile altor gameri. Voi pleca de la ideea că background-ul tehnic este existent deja, așa că nu o să vă dau specificații de sistem decât în linii generale. Sincer vă recomand să aveți în dotare un procesor cel puțin PII 300 MHz și o placă grafică ce suportă OpenGL (o mare parte dintre softuri sunt concepute să funcționeze doar sub OpenGL), 128 MB RAM sau mai mult, deoarece veți lucra cu programe ce necesită rendering, procesare de imagine (pentru texturi în special) și sunet (o placă ce suportă EAX și A3D). Dacă aceste condiții tehnice sunt îndeplinite, următorul pas este crearea un MOD mai simplu pentru a vă familiariza cu modul de lucru și baza software. De aceea vă recomand să folosiți pentru început modelele, texturile, sunetele și celelalte caracteristici pe care le-au făcut

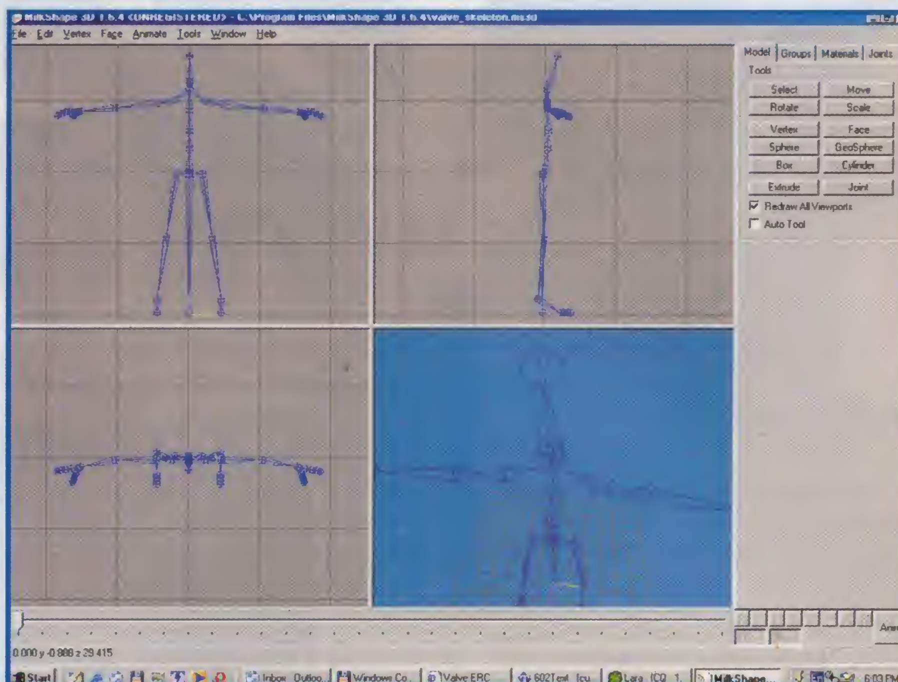


Despre ceea ce veți citi în numărul viitor

alții. Acestea există în primul rând în kitul de SDK Half-Life de la Valve Software, în Half-Life propriu-zis, în celelalte MOD-uri sau în bazele de date ale celor care se ocupă cu crearea de MOD-uri. În articolele viitoare vă voi furniza o serie de astfel de surse pentru a vă ușura munca de căutare. Pentru programatori, Internetul abundă în forumuri în care se discută problemele de acest gen întâlnite, unele dintre ele beneficiind chiar de prezența specialiștilor de la Valve.

Baza de programe

Plecând de la baza informațiilor de care dispun, în prima fază o să vă prezint câteva soft-uri ce nu ar tebui să lipsească din procesul de producție (ca să par mai industrial). În primul rând, aveți nevoie de un editor de hărți, dintre care cel mai uzual este Valve Hammer Editor, ajuns la versiunea 3.4. Acesta este cunoscut sub numele de Worldcraft și este cea mai bună alegere pentru crearea hărților de Half-Life. În al doilea rând, pentru a da o formă finală acestor hărți este nevoie de un compilator. Hammer oferă un compilator propriu, însă pentru o calitate mai ridicată se recomandă Zoner's Half-Life Compile Tools. Dacă plănuiți să faceți numai hărți, veți avea nevoie de fișierele MOD-ului respectiv pe care, în mare parte, voi încerca să vi le ofer eu. Pentru cele mai greu de găsit, veți fi nevoiți să îi contactați pe producătorii jocului. Apoi, după cum știți, Half-Life își păstrează majoritatea conținutului în niște fișiere cu extensia .PAK. Acestea sunt practic niște arhive pentru care veți avea nevoie de un dezarhivator. Opțiunile oferite sunt PakScape și Wally. Pentru creare/ modifcare de texturi/WAD-uri, o unealtă foarte bună este PaintShop Pro (evident nici Photoshop nu este de aruncat :)), la care se adugă același Wally amintit mai sus. Pentru sprite-uri avem un SprView și Sprite Wizard (recomandat de useri). Pentru crearea de modele aveți posibilitatea să folosiți fie programe specializate pe grafică 3D tip 3DS Max (pentru care este nevoie de un exporter, adică Smddlexp.dls), fie ceea ce oferă fondul specific: MilkShape 3D (creare) sau Half-Life Model Viewer (doar pentru a vedea modelele).



MilkShape 3D – programul cu care veți crea modele



Un MOD original în concepție

SDK plus altele

SDK (Software Development Kit) reprezintă practic tot ceea ce aveți nevoie în materie de cod pentru a crea un MOD. El există sub forma a două kit-uri, unul cu exemple, help-uri și altele, iar celălalt doar sursa propriu-zisă. Acest kit ocupă destul de mult loc pe HDD, însă fără el nu puteți să faceți absolut nimic, SDK-ul fiind inima oricărui MOD de Half-Life. Întreg codul-sursă este creat sub Visual C, ceea ce va cere din partea programatorului destul de multă experiență, foarte mult timp (nimic nou sub soare!) plus bani pentru achiziționarea unui kit al programului de la Microsoft. Ca unelte adiționale ar mai fi GenSurf, generator de teren pentru Quake și Half-Life, plus alte mărunțișuri de care o să vă mai amintesc pe parcurs. Viitoarele articole vor fi axate pe fiecare pas în parte, cu excepția lecțiilor de programare pentru care nu avem nici timp, nici spațiu și nici nu se cade a fi făcute. Partea de C va fi tratată doar orientativ, pentru a crea anumite puncte de referință și a da o imagine de suprafață.

■ Locke



HarD WarE

AOC 9A+



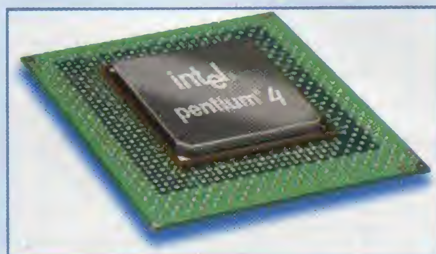
Destinat în special gamerilor, acest monitor poate fi folosit cu succes când lucrați cu aplicații de birou. După cum probabil v-ați dat seama, AOC 9A+ este un monitor de 19" (inci) a cărui rezoluție maximă, spun producătorii, ar fi 1600 x 1200 pixeli. Noi spunem altceva. Cu un Windows XP deștept am reușit să ridicăm această rezoluție până la valoarea de 1920 x 1440, ce-i drept la un refresh de doar 70 de herți. Dar, dacă ar fi să facem o statistică, majoritatea utilizatorilor care folosesc monitoare de 19" utilizează cel mai frecvent rezoluția de 1280 x 1024. Monitorul dispune de un tub Mitsubishi Natural Flat Diamondtron. Acesta oferă o calitate deosebită a imaginii și în special a culorilor care sunt foarte vii și în același timp foarte plăcute și nu obosesc retina cetățeanului depus în fața monitorului. Din păcate, navigarea prin meniurile monitorului se realizează mai greu. Drăguța rotiță de navigare cu care erau obișnuiți utilizatorii de monitoare AOC mai vechi, a fost înlocuită cu un set de patru butoane. În fine, gusturile nu se discută și de fapt nu de asta depinde calitatea de altfel excepțională a monitorului. Pe de altă parte, să nu uităm că AOC 9A+ este un monitor de 19" și prețul piperat îl transformă într-un vis frumos pentru cei mai mulți dintre noi. Poate altă dată...

Producător	AOC
Ofertant	UltraPRO Computers Tel: 021-211.70.90
Preț	262 USD (fără TVA)

flash flash flash

>3GHz

Intel Pentium... cred că știți cu toții cu ce se mănâncă. Ce nu știți este faptul că, în această perioadă, se preconizează lansarea unui nou procesor ce rulează "doar" la frecvența de 3.06 GHz. Pentru a trece de această barieră a celor 3G, acest model de "avion" necesită piste noi de lansare (plăci de bază), mai lungi, mai late, mai lucioase, că vorba aia, trebuie să își ia un avânt mai mare. Deh, chipset-urile i845GE, i845GV sau i845PE au prea multe pretenții pentru plăcile de bază actuale.



Supărare, supărare...



Fiind într-o poziție ceva mai delicată datorită cererii foarte mari de procesoare grafice, în special de MX-uri, NVIDIA a sistat producerea de plăci video ce au la bază chipset-ul GeForce 4 Ti 4600. Primul răspuns al pieței a fost automat o creștere a prețului. Deși unii specialiști comentau că odată cu apariția Radeon-ului 9700 prețul GeForce-urilor va scădea, ei bine situația a luat o altă turnură. În aceste momente, obiectul de bază a rămas pentru NVIDIA producerea de chip-uri NV 18 și NV 28, cunoscute și sub numele de GeForce 4 MX440 și GeForce 4 Ti 4200, ambele cu suport pentru AGP 8x. Contrar așteptărilor, surplusul de viteză nu se datorează folosirii arhitecturii de 8x al AGP, ci creșterii frecvențelor cu care lucrează aceste noi chipset-uri.

Future Power NewQ

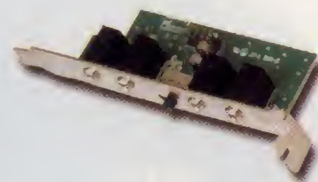
Future Power NewQ face parte dintr-o nouă generație de egalizatoare audio 3D pentru computere. Acest dispozitiv se conectează la orice model de placă de sunet, crescându-i astfel performanțele audio. Future Power NewQ are și un rol de amplificare a semnalului audio, iar datorită funcției de 3D SRS (Surround Tehnology), crește calitatea emisiei acestuia.

Future Power NewQ 1379 dispune de mai multe butoane cu ajutorul cărora se pot controla diverse funcții ca volumul speaker-elor, al microfonului sau al căștilor. În momentul în care se cuplează o pereche de căști în conectorul atribuit acestei funcții, semnalul audio înspre boxe este automat tăiat, nemaifiind nevoie să scoateți mufele din spatele computerului.

În funcție de preferințe, calitatea audiției poate fi îmbunătățită și prin ajustarea egalizatorului pe toate cele 7 benzi cuprinse între 60 Hz și 15 KHz. Puterea semnalului audio poate fi monitorizată și prin intermediul display-urilor situate în imediata vecinătate a egalizatorului (câte un afișaj pentru fiecare canal în parte).

Placa cu ajutorul căreia se realizează interfața dintre NewQ și placa de sunet se montează pe partea din spate a carcasei. Pe ea sunt montați mai mulți conectori pentru a facilita legătura cu placa de sunet.





Producător	Future Power
Ofertant	SPOT Digital Tel: 021-411.06.75
Preț	30 USD (fără TVA)



Samsung Multimedia Speaker System

Știți voi vorba aia „ambalajul vinde marfa"? Este perfect adevărată, credeți-mă. În această situație mă aflu și eu acum. Vorbesc despre un sistem audio, ce-i drept, cu un design excepțional. La prima vedere pare a fi o imagine ruptă parcă dintr-un film SF. Cu o formă conică și mai ales cu un sunet pe 2 căi, am zis că pare a fi un sistem audio impresionant. După instalare și legarea cablurilor.... surpriză. Efectiv, sistemul meu audio (format din ureche internă, scăriță și pavilione, că restul au luat-o la fugă) nu mai avea chef să audă așa ceva. Calitatea sunetului este, cum să-i spun, hmm... de un nivel inferior. Sună a plastic toată ziua; oricât aș fi încercat eu să-i reglez înaltele și bașii, rezultatul parcă era din ce în ce mai rău. Nu vă mai zic de acel buton 3D. Efectul era impresionant. Acțiunea reverb-ului predomina peste toți și peste toate.

Reducând volumul la indicele de surdină, parcă-parcă mi-am mai revenit, însă ... șocul a fost imens. Deh, ce să ceri de la 15+15 W RMS? De discotecă nici nu se pune problema.

Producător	Samsung
Ofertant	DECK Computers Tel: 021-434.34.00
Preț	47 USD (fără TVA)

flash flash flas

Idei noi la IBM

IBM a dezvoltat o nouă tehnologie care va fi inclusă în următoarea generație de HDD-uri. Ea se numește Pixie Dust, iar avantajele folosirii ei constau în creșterea valorii datelor de până la 70 gigabiți pe inch pătrat. Pentru început, de această nouă facilitate se vă bucura doar noua serie de harddisk-uri IBM pentru notebook-uri. Primul din această serie este HDD-ul Travelstar 80GN. Acesta va putea să stocheze până la 80 GB de date, transferul realizându-se la o turație de 4200 RPM. Pe viitor se preconizează ridicarea acestei valori la 7200 RPM pentru aceeași serie de HDD-uri.



Viitorul AMD la răscruce

Ca urmare a luptei acerbe care se dă între Intel și AMD, în ambele tabere se lasă cu răniți. Din păcate, cea care va avea de suferit cel mai mult va fi AMD. Bătălia prețurilor și scăderea profitului companiei americane deschid o nouă perioadă de criză. În viziunea conducerii AMD cea mai simplă metodă de ameliorare a problemei constă în eliminarea cheltuielilor foarte mari. Și cum acest lucru e ceva mai greu de realizat, singura metodă este dispensarea de încă aproximativ 15-20% din angajații companiei. O astfel de măsură extremă a fost luată și anul trecut, când disponibilizările au costat compania alte 15% din angajați.



Nintendo GameBoy Advance



GameBoy Advance este ultima găselniță în materie de jucat prin alte locuri decât acasă, la serviciu sau la Internet Café-uri. Cu o chestie de genul acesta și cu o grămadă destul de mare de baterii de 1,5 volți poți să îți omori timpul lejer. Eventual se pot lăsa și ceva victime în urmă... la timp mă refer. Primul lucru pe care mi l-am adus aminte când am luat această consolă în mână a fost imaginea celebrelor console rusești în care tot ce trebuia să faci era să alergi cu un coș să prinzi niște ouă care curgeau fără întrerupere de la patru găini. Uff, ce obositoare treabă! Vă dați seama? Și după vreo 3 luni de jucat non-stop mai pe la școală (așa mai pe furiș), mai pe acasă te plictiseai de el și îți venea să îl arunci cât colo. Acum, la acest sfârșit de an 2002, situația e alta. Nu îți convine jocul, pac pui mâna pe cartridge și îl înlocuiești cu altul. Treci pe Super Mario Kart, de exemplu. Așa, de fun, că de salvat prințese și alte nebunii te-ai săturat.



Grafica este punctul forte cu care GameBoy Advance a luat gura lumii. Nici o altă consolă de acest gen nu a mai realizat așa ceva până la apariția acesteia. Grafica full color a creat o nouă perspectivă asupra evenimentelor, într-o continuă mișcare. Imaginile astfel realizate sunt vizionate cu ajutorul unui TFT de 2,9 inch (41x 62 mm), la o rezoluție de 240 x 160. Și totuși nimic nu ar fi posibil fără o pată de culoare care în cazul nostru este oferită la o adâncime de 16 biți, ceea ce înseamnă cam 32.768 de culori.

Facilitățile de care dispune Nintendo GameBoy Advance sunt nenumărate, vorba aia, bani să ai, cabluri se găsesc. Un astfel de cablu permite interconectarea a până la patru astfel de modele pentru a facilita un fel de gaming on GameBoy Lan. Ca să fie meniul și mai complet, cu ajutorul unei console GameCube cu care GB Advance se poate interconecta, vi se oferă posibilitatea de a juca jocurile de pe GameBoy Advanced direct pe televizor.

Puterea de calcul, căci putem vorbi și de așa ceva, este dată de un microprocesor, evident în miniatură, capabil să lucreze cu o memorie pe 32 de biți (ARM Embedded Memory) inclusă.

Controlul în jocuri se realizează cu ajutorul a 4 butoane intitulate sugestiv A, B, L și R și cu cel al unui mini-joystick cu care se pot controla diferite alte funcții pe cele 8 direcții. Butoanele Select și Start sunt și ele prezente undeva în partea de jos a consolei. Ele se folosesc foarte rar, cu rol de configurare sau de pauză.

Aminteam mai sus de "pumnul de baterii" de care ai nevoie ca să ții un joc în picioare. Ei bine, producătorii Nintendo au prevăzut și un adaptor de alimentare direct de la priza de 220 volți. Aveți grijă totuși cum umblați pe acolo. Nu folosiți cuie sau mâini ude, pentru că de consecințe nu va răspunde nimeni (o spun din experiență).

Pentru a nu deranja vecinii (?), producătorii au montat și un conector cu ajutorul căruia se pot monta niște căști sau... după preferință un sistem audio 5.1 :).

Producător	Nintendo
Ofertant	SKIN Media Tel: 021-213.50.97
Preț	98 EURO (fără TVA)

Qubs Switch



Destinat în special rețelelor mici, acest model de switch își face treaba cum trebuie. Dotat cu opt porturi UTP (RJ45), Switch-ul Qubs este capabil să țină unită o rețea de computere dintr-un bloc sau chiar dintr-un Internet Café. Modelul de față face parte din seria celor Fast Ethernet. Asta înseamnă că este capabil să transfere date de la un computer la altul cu o viteză maximă de 100 Mbps Full Duplex, asta în cazurile în care cele două computere sunt dotate cu astfel de plăci de rețea. În cazul în care unul dintre calculatoare dispune de o placă de rețea Ethernet, adică atinge o viteză maximă de 10 Mbps, funcția de auto-negotiation reduce automat transferul datelor, optimizându-l astfel încât rata de pachete pierdute să tindă către zero. Arhitectura de store-and-forward funcționează și în cazul acestui switch, schimbul de date realizându-se doar între porturile care sunt implicate într-un anumit transfer de date. Pentru monitorizare sunt prezente LED-uri de activitate care indică starea unei anumite conexiuni.

În situațiile în care doriți extinderea rețelei, puteți folosi oricare dintre porturile prezente pentru conectarea cu un alt Switch/Hub din respectiva rețea. Trebuie totuși să țineți cont de configurația firelor. Este necesară folosirea unui cablu te tip "inversor".

Producător	Qubs
Ofertant	Tornado Sistems Tel: 021-312.75.07
Preț	35 USD (fără TVA)

Acorp 56K Fax Modem



Dacă tot am amintit de comunicații prin fire, cred că ar fi o idee bună să vă prezint și un dispozitiv de mare utilitate la noi în România. Este vorba despre un model de Fax Modem extern ce permite un transfer maxim de 56 Kbps. Din păcate, nu toată lumea se poate bucura de o conexiune la o astfel de rată de transfer, motivele ținând în mod direct de linia telefonică (digital vs. analog). Modelul de față este construit în jurul chipset-ului Conexant SC56D și după cum cred că ați bănuit dispune și de binecunoscuta funcție de hardware compression, funcție care în marea majoritate a cazurilor îmbunătățește transferul de date. Totuși, acest lucru depinde de mai mulți factori. Unul dintre acești factori ține și de compatibilitatea modemului existent la capătul celălalt al firului, respectiv al ISP-ului. Dacă respectivul modem este configurat să funcționeze pe alte protocoale decât cele standard, rezultatele nu vor fi cele scontate. Revenind însă la oile noastre, acest Fax Modem – căci a putut funcționa fără probleme și în postura unui aparat fax – a oferit unele rezultate destul de mulțumitoare, chiar dacă ISP-ul ales a fost X-Net.

Acorp 56K Fax Modem dispune de un cablu de date ce se conectează la unul din porturile COM și un CD cu drivere și aplicații de comunicații pe linia telefonică.

Producător	Acorp
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel: 021-221.73.77
Preț	39 USD (fără TVA)

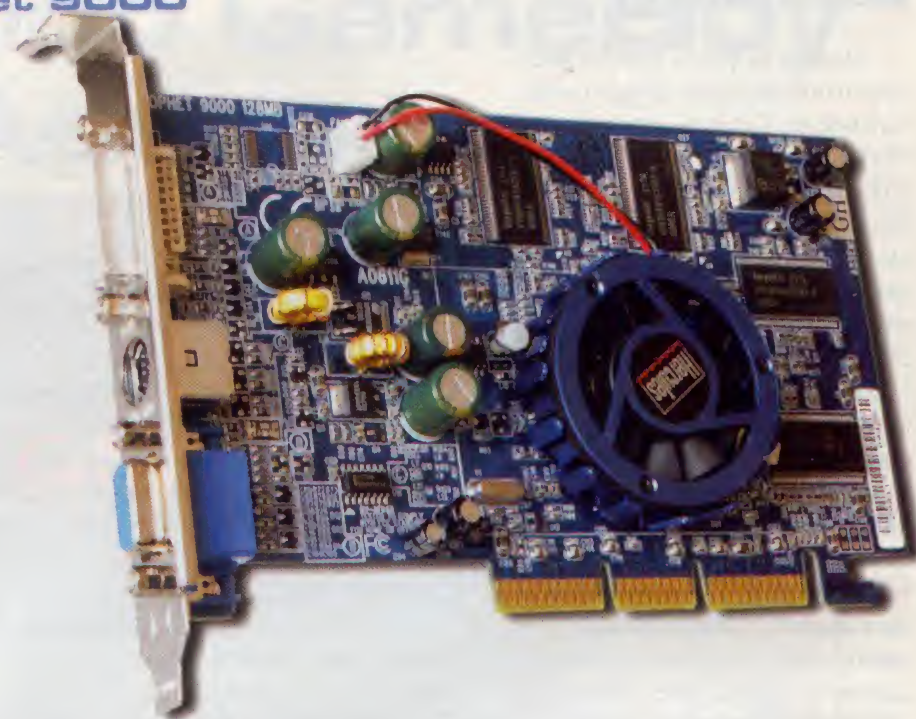
USB Network Link



USB Network Link reprezintă unealta ideală pentru crearea unei rețele, rapid și fără bătăi de cap. Nu ai nevoie de un cablu UTP, nu ai nevoie de HUB, nu trebuie să sertizezi nimic. Just Plug&Play. Este vorba despre un cablu, în cazul nostru de aproximativ 3 metri, cu ajutorul căruia un port USB se poate transforma într-o placă de rețea veritabilă. Odată driverele instalate de pe CD, veți descoperi un nou device la Network Adapters. Acesta poate fi configurat identic cu o placă de rețea. I se poate atribui un IP, anumite protocoale de transmisie ș.a. Viteza de transfer este limitată doar de viteza porturilor USB. De exemplu, pe un port USB 1.1 se atinge o rată de transfer echivalentă cu cea a unei plăci de rețea de 10 Mbps, o valoare suficientă chiar și pentru un play on LAN cu un coleg de breaslă.

Producător	USB Equipment
Ofertant	SPOT Digital Tel: 021-411.06.75
Preț	12 USD (fără TVA)

Hercules 3D Prophet 9000



Deși se găsește de ceva timp pe piață, această placă video este o soluție acceptabilă pentru aceia dintre noi care sunt în căutarea unui produs al cărui raport preț/performanță să fie cât mai bun. Dotată cu chipset-ul grafic ATI Radeon 9000, cunoscut și sub codename-ul RV25, el este o variantă îmbunătățită a mai vechiului chipset ATI 8500. Acesta are un core ce rulează la o frecvență de 275 MHz și un dual Ramdac la 400 MHz. Deși inițial această placă a apărut pe piață în versiunea cu 64 MB DDR, rezultatele financiare nu au fost chiar cele scontate. De aceea producătorii au relansat aceeași placă grafică cu un surplus de încă 64 MB, astfel încât 3D Prophet 9000 se găsește acum pe piață în versiunea cu 128 MB DDR. Cu o lățime de bandă de 8 Gbps și cu un GPU pe 128 de biți, pare a fi o soluție acceptabilă pentru a obține rezultate destul de bune. Fiind compatibilă integral cu standardele DirectX 8.1 și OpenGL 1.3, calitatea imaginilor 3D și a culorilor acestora este excelentă.

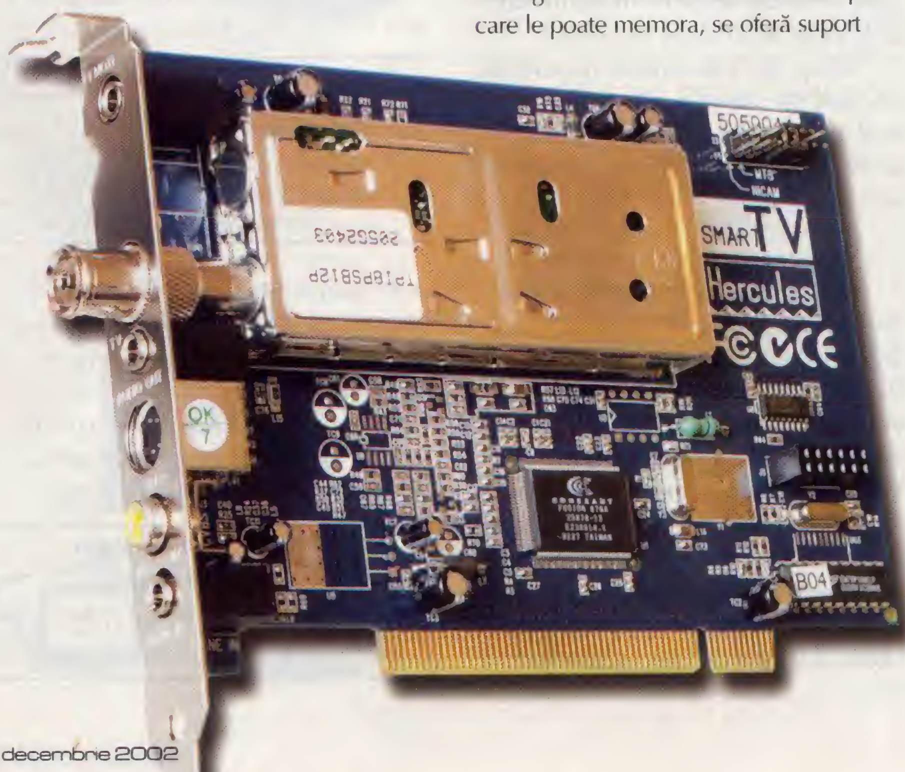
Hercules 3D Prophet 9000 este compatibilă cu versiunile de AGP 2x/4x, iar împreună cu funcțiile de anti-aliasing (4 x FSAA) și lățimea de bandă foarte mare oferă un rating foarte ridicat chiar și pentru o calitate superioară a imaginii, necesară de exemplu vizionării unui DVD.

Placa video de față dispune de încă două moduri de ieșire a semnalului video atât în mod DVI, cât și S-video. Chipset-ul Rage 3D, care în mod normal se ocupa de funcții de TV-OUT, a fost inclus în actualul GPU al plăcii.

Producător	Hercules
Ofertant	UbiSoft România Tel: 021-231.67.69
Preț	130 USD (fără TVA)

Hercules Smart TV

Trecând mai departe, adică la sloturile PCI, avem și aici o placă care, într-un fel sau altul, se ocupă tot cu imagini. Este vorba despre un tuner TV manufacturat de aceeași firmă Hercules.



TV-Tuner-ul are la bază un chipset Conexant Fusion și este capabil să ofere o calitate acceptabilă a imaginii. Softul care însoțește această placă este destul de vast și cu multiple facilități. Pe lângă managementul celor 125 de canale pe care le poate memora, se oferă suport pentru teletext, preview pentru maxim 16 canale TV și funcții de captură atât în mod full-screen, cât și în mod window screen. Datorită conectorilor de video și audio IN, se poate înregistra și comprima în timp real semnal video și din alte surse decât cablu sau antenă, cu ajutorul unui codec MPEG 2 inclus. Până aici toate bune și frumoase, însă pe placă, alături de conectorii clasici, se mai găsește un altul cu rol de conectare a receiver-ului pentru telecomandă. În manual se explică într-un mod ilustrat și pe înțelesul oricui modul de "legare" a acestuia. Surpriza însă a venit în momentul în care în ambalaj am observat lipsa acestei facilități și respectiv a telecomenzii. Evident, au apărut ceva semne de întrebare, însă am găsit și rezolvarea. Dacă vrei să ai și telecomandă, trebuie să ți-o achiziționezi separat. Alți bani, altă distracție.

Producător	Hercules
Ofertant	UbiSoft România Tel: 021-231.67.69
Preț	53 USD (fără TVA)



Ultra ATA 133 IDE Controller

Dacă ați fost vreodată în situația în care aveați mai multe drivere IDE și nu puteați să le legați pe toate, ei bine avem acum o soluție: o placă ce se conectează într-un slot PCI. Pe această placă se găsesc două porturi IDE, suficiente pentru încă două HDD-uri, de exemplu, pentru că altceva nu merită. De ce nu merită? Pentru că chipset-ul Silicon Image ce se găsește pe placă oferă suport pentru ATA 133, ceea ce înseamnă cam 133 de MB pe secundă. Procedeul de instalare este simplu. Se montează într-un slot PCI liber, se instalează driverele în funcție de sistemul de operare și... gata. Detectarea unităților revine în sarcina controller-ului de pe placă. În timpul procesului de auto-detect, controller-ul alege cea mai bună metodă de transfer al datelor: Ultra DMA 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 și Multi-word DMA 0, 1, 2, nici una nefiind o problemă pentru această placă.

Producător	ST Lab
Ofertant	Senorg România Tel: 021-233.16.76
Preț	22 USD (fără TVA)

USB Flash Drive

USB Flash Drive oferă cea mai ușoară și rapidă soluție pentru stocarea de date. Design-ul compact și manevrabilitatea fac din acest Flash Drive o unealtă foarte confortabilă pentru back-up-ul unor date importante sau pentru transfer. Cantitatea pe care o poate stoca este de 256 de MB – un spațiu suficient pentru transportul de fișiere de diferite dimensiuni (mp3-uri, poze, documente etc). Odată copiate pe acest suport, fișierele pot fi protejate printr-o metodă clasică. Dacă vă mai amintiți de mai vechiul mecanism de protejare a unei dischete împotriva scrierii de date pe ea, ei bine, în cazul lui USB Flash Drive întâlnim ceva similar. Singura deosebire este aceea că se realizează printr-un buton de tip On/Off.

Pentru aceia dintre noi care doresc să sporească și mai mult siguranța unor anumite date de pe acest Flash Drive, producătorii au pus la dispoziție și un soft cu ajutorul căruia se pot proteja datele cu parolă.

Modul de instalare este relativ simplu. Modul de Plug&Play funcționează ireproșabil. La capitolul accesorii, USB Flash Drive este însoțit de un cablu USB cu rol de prelungitor și un șnur discret pentru transportul drive-ului. Nu că n-ar încăpea într-un buzunar, însă dă bine la ochiul prietenului.

Producător	USB Devices
Ofertant	Tape Computer Tel: 021-330.57.83
Preț	129 USD (fără TVA)



Get Mobile!!

Nokia 7650

Tehnologia actuală permite dezvoltarea unor dispozitive atât de multifuncționale încât banalul telefon mobil, pe care cu mândrie îl purtăm în husa lui de piele imitată, pălește de la prima privire. Un astfel de mastodont este și cel creat de Nokia. Cu al său nume de cod 7650, minicomputerul ce cântărește doar 150 de grame oferă pe lângă banalele canale de comunicație GSM 900 și 1800 adevărate facilități numai bune de folosit în vacanțele noastre. Dacă vă mai aduceți aminte de reclamele TV ale operatorilor GSM și de pe la noi din țară în care se menționau fraze de genul "comunicațiile nu mai înseamnă de mult doar sunet și text", ei bine, așa este. Spre exemplu, cu un astfel de mobil este posibilă comunicarea și prin imagini. Camera digitală de care dispune telefonul este capabilă să ofere imagini la o rezoluție maximă de 640x480. Acestea pot fi transportate către o altă destinație atât prin transmisii multimedia folosind rețeaua de telefonie mobilă, cât și prin aplicații de genul Bluetooth sau WAP. De asemenea, se pot trimite și prin mail, prin protocoalele de SMTP, POP3 sau IMAP4. Jocurile. Nici acestea nu lipsesc. Deși sunt doar în număr de 3 (Snake Ex, Card Deck și Mix Pix), au o grafică deosebită, fapt datorat în special ecranului color de 176x208 pixeli.

Toate bune și frumoase, însă la acest telefon tastele se ascund cu măiestrie într-un compartiment interior al telefonului. Pentru utilizarea lui Nokia 7650 ca minicomputer, există un mini-joystick cu ajutorul căruia se poate naviga prin meniuri.

Acestea (la meniuri mă refer) sunt realizate într-o interfață grafică user-friendly datorată sistemului de operare Symbian OS. Memoria disponibilă de 4MB poate fi întrebuințată în diferite moduri. Poate fi folosită fie pentru stocarea de albume foto, fie pentru necesități tipice telefonului mobil: stocarea de numere de telefon, mesaje text sau o mulțime de ringtone-uri.

Calitatea sunetului și ușurința în manevrare fac din Nokia 7650 un adevărat minicomputer multimedia.

Producător Nokia

Ericsson R600



Revenind cu picioarele pe pământ, cei de la Ericsson vin și ei pe piață cu un model nou, mai puțin "dotat", însă foarte practic. Ericsson R600 "măsoară" aproximativ 105 x 45 x 20 mm, iar greutatea acestuia nu depășește 80 de grame. Deși mă declar un fan Nokia, acest model de telefon a reușit să îmi atragă atenția în mod deosebit. Poate pentru că este oarecum scos din tiparul Ericsson. Atenție, lipsește antena!!! Este un lucru extraordinar. Am scăpat de acele incomodități create de acea mică așchie din vârful telefonului. Ericsson R600 dispune de un display LCD ce poate fi iluminat în 3 culori. În memoria telefonului pot fi stocate până la 200 de nume și numere de telefon. Pentru petrecerea timpului liber sau pentru a-l omorî pe cel plictisitor, telefonul dispune de 4 jocuri: Erix, Catcher, Pathy și Ripple. Ca orice alt aparat din aceste vremuri, funcții ca GPRS, WAP 1.2.1, EMS și SMS chat sunt nelipsite. Durata medie în care acumulatorul este capabil să mențină aparatul în modul stand-by este de 150 de ore, iar în mod talk până la maxim 4 ore.

Producător Sony Ericsson

■ **BogdanS**

Service autorizat

Cristi David @

1.Vreau să mă ajutați cu o problemă: Când dau Double Click pe un ".exe", nu intră sau dă erori de genul "Cannot find needed graphics" sau "Cannot find the data directory". Vreau să spun că NU am probleme cu placa video și am data directories-urile unde trebuie. Dar când dau Click-Dreapta și Open pe acele ".exe" merge cum trebuie. Dacă ajută la ceva, am un K6 la 400, 256 MB RAM, Placa video SIS 6263, HDD 8 GB, Windows Millenium. 2. Ce placă video ar trebui să-mi iau ([+Performanță] și [-$$$$$]) și ce alte Upgrade-uri să-mi fac, fiindcă Windows-ul și jocurile îmi merg în reluare și încet?"

R: 1. Știut este faptul că anumite căi ale Windows-ului Millenium sunt cam întortocheate. E posibil ca acest aspect al problemei să fie strâns legat chiar de asta. Încearcă o reinstalare de sistem, eventual să treci pe altă platformă: Windows 98 SE ar fi cea mai potrivită pentru tine. Dacă ar fi să ne uităm și la procesorul tău, nici un Windows 95 nu ți-ar strica. Bineînțeles cu toate update-urile la zi.

2. Placa video? În primul rând m-aș gândi la un alt sistem, că... sincer să fiu e cam trecut și pentru jocuri nu îți este suficient doar să schimbi placa video. Oricum, orice upgrade se face în funcție de numărul de zerouri de pe bancnota de care ești dispus să te lipsești.

Sarge @

"Am următoarea configurație: AMD Duron 1200, 256 MBRAM, GeForce 2 MX400 și o placă de bază K7S5A chipset SIS735. Întrebarea este: e normal ca în Counter-Strike (1.5) sistemul să-mi scoată 60 de fps-uri? (Mulți mi-au zis că la configurația mea trebuia să-mi scoată cel puțin 70-80 de fps-uri). Țin să menționez că sistemul de operare este Windows XP și că am ultimele drivere puse la placa video și DirectX 8.1 care vine odată cu Windows-ul. Ce ar trebui să mai instalez ca să fac sistemul să meargă mai repede ?"

R: Sunt cam nedumerit, nu ai menționat la ce rezoluție sau în ce mod grafic (Direct3D sau OpenGL) ai obținut această valoare. La o rezoluție de 1024x768 în 32 de biți în OpenGL este o valoare "adevărată", ținând cont de placa ta video.

Vrei să îți faci sistemul să meargă mai repede ca ce? Ca un Ferrari, în nici un caz. Poți eventual să folosești câteva utilitare de tweaking pentru Windows XP. Sunt multe lucruri automat încărcate de Windows care sunt mai puțin folositoare și care "mănâncă" resurse, așa, în nesimțire.

■ BogdanS

Pentru că nu degeaba ne pierdem în fiecare zi printre zeci de site-uri care mai de care mai impresionante prin design, idee sau pur și simplu lipsa lor, ne-am gândit că nu ar fi rău să dăm în vileag site-urile care au reușit să ne rămână bine întipărite în minte și în Favorites. Începem așadar o nouă rubrică, mică dar voinică, care vrea să vă ofere o alternativă pentru minutele în care vă verificați căsuța poștală și vă plictisiți citind nimic.

Rubrica de față, voinică da' mică, se vrea mai mare, mai deșteaptă, mai frumoasă... știți voi cum merge. Așa că dați o mână de ajutor, puneți mouse de la mouse și faceți-ne cadou cele mai interesante site-uri pe care ați avut norocul (sau ghinionul) să le întâlniți, pe adresa de mail mitza@level.ro.

■ Mitza

WWW.



Conclave Obscurum

www.conclaveobscurum.ru

Dovada că de la ruși vine ceva mai mult decât fata. Un site un pic prăfuit și îmbătrânit, dar fără îndoială unul dintre cele mai interesante (ca mesaj) site-uri peste care am dat în ultimul an. Un flash drăguț, câteva schițe pline de substanță, poezioare criptice și o mulțime de purici care-ți asaltează cursorul... Puse cap la cap, fac un site peste care te uiți și nu-l mai uiți.

Conference Bike

www.conferencebike.com

Vi-l imaginați pe Bill Gates dând la pedale în mijlocul unei ședințe importante? Sau pe Romeo încercând să intre în sufletul Julietei în timp ce își toacă plămânii dând la pedale? Nici noi... Însă există întotdeauna oameni care sunt mai diferiți, oameni pentru care regulile societății nu se aplică. Niște vizionari. Altfel nu pot să le spun și sunt curios cum îi veți cataloga voi după ce veți arunca o privire peste site-ul lor. Mă întreb dacă au scos bani din chestia asta...





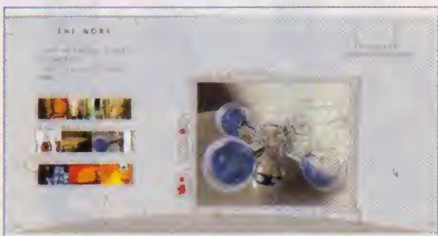


The Rabbit

civis.wigner.bme.hu/020320go/go.swf

Puteți spune că e simplist... Mă simt nevoit să fiu de acord cu voi. Însă nu fundalul alb contează, ci iepurele care se furișează pe ecran. Jucați-vă un pic cu cursorul mouse-ului și apoi trimiteți link-ul colegilor de birou numai ca să le observați reacția. E probabil o metodă bună de a-ți îmbunătăți reflexele din UT sau din fața oricărui film horror.





Longneck

www.longneck.ro

De ce? Pentru că e .ro. Și nu numai atât. Pentru că e mai haios decât să uzi florile de pe pervaz. Pentru că lumea nu se învârte de prea multe ori în jurul tău. Pentru zi. Pentru noapte. Pentru muzică... Și nu în ultimul rând pentru idee. Că asta contează până la urmă, nu?

The Transporter



Frank Martin este un fost soldat din Special Forces. El duce o viață liniștită pe plajele franceze ale Mediteranei. Pentru a mai scoate un ban cinstit din când în când, Frank se mai ocupă și cu transportarea unor bunuri sau chiar a ființelor umane din loc în loc. Să nu înțelegeți de aici că Frank este un taximetrist. Nici vorbă. El este un mercenar care duce, în siguranță, bunurile altuia dintr-un loc în altul, fără să pună nici un fel de întrebări. De altfel, datorită specificului meseriei sale, eroul nostru trebuie să se supună unui set foarte strict de reguli, pe care nu le încalcă niciodată: nu poate să schimbe afacerea sub nici o formă, nici un nume nu trebuie rostit între părți, deoarece Frank nu vrea să știe pentru cine lucrează și ultima regulă, a treia, niciodată să nu se uite în pachetul pe care-l transportă.

Ultimul transport pare să fie ca toate celelalte. El este angajat de un american, cunoscut drept Wall Street, pentru a transporta un pachet. În momentul în care se oprește pe drum, Frank observă cu mirare că pachetul se mișcă. Violând a treia regulă, Frank se uită în pachet pentru a descoperi o frumoasă femeie. De aici încolo începe acțiunea. Dacă vreți să vedeți câte reguli va mai încălca eroul nostru, vizionați filmul în cinematografe.

Distribuit de InterComFilm România

Data lansării 6 decembrie 2002

Lighioane cu opt picioare

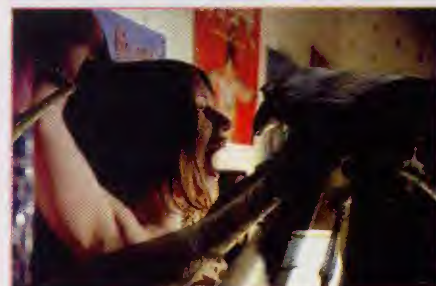


Al doilea film din această lună încearcă să răspundă la o întrebare foarte simplă: ce se întâmplă când amesteci deșeuri toxice cu niște păianjeni exotici? Răspunsul cred că îl cunoașteți cu toții: ești mâncat. După cum știe orice fan al păianjenilor, în anumite condiții și în prezența unor substanțe chimice potrivite, arahnidele pot crește până la dimensiuni uriașe și pot provoca dezastre imense umanității. În "Lighioane cu opt picioare" (Eight Legged Freaks), locuitorii unui oraș minier descoperă că o nefericită scurgere de substanțe chimice a dus la producerea unor mutații genetice asupra câtorva sute de mici păianjeni. Aceștia ajung la dimensiuni uriașe și, bineînțeles, sunt înfometați. Când este dată alarma, totul depinde de inginerul minier Chris McCormick (David Arquette) și de șeriful Sam Parker (Kari Wuhrer), care trebuie să mobilizeze un grup de oameni din oraș, printre care tânărul fiul al șerifului, Mike (Scott Terra), fiica sa, Ashley (Scarlett Johnsson), paranoicul crainic radio (Doug E. Doug) și ajutorul de șerif Pete Willis (Rick Overton) pentru a lupta cu lighioanele cu opt picioare, însetate de sânge.

Filmul are efecte speciale care vă vor ține fără îndoială cu sufletul la gură. La realizarea lor a contribuit CFX, cei care au mai realizat și "Ziua Independenței" și "Patriotul".

Distribuit de InterComFilm România

Data lansării 15 noiembrie 2002



talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ *DA,* **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

☐ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
☐ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
☐ 12 luni + bitdefender secure your every bit la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr. ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL**

12/02

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

☐ *DA,* **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Linux Red Hat 8.0 nou	120.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 3,4,5,6/2002	50.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 7,8,9,10,11/2002	98.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. .... ☐ ordinul de plată nr. ....

talon de comandă 12/02



Tombola LEVEL și Ubi Soft



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Freedom Force.

1 Care este producătorul jocului Myst Online?
a) Cyan Worlds b) Project 3 Interactive c) id Software

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

12/2002

Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**



A auzit vreunul dintre voi de România?
Imagine primită de la 2Bad.



The page cannot be displayed - adica n-o avem, nu e, a murit.

Pagina pe care o cautzi matale nu-i acilea. Au sterpelit-o mutzufanii dracu'!
Cu saitu' nu-i nici o problemă. E OK, merge, îtzi spun io... am încercat mai devreme.
Poate să ai matale probleme cu browseru'? Auzi, chiar... internet ai?

Io zic să-ncerci matale asa:

- Să iei administratoru' de sistem de guler si să-i dai vreo două perechi de pălmi.
- Să te holbezi de-a-mboulea la monitor, poate-poate o să se-ntâmple ceva... Da' să stii că noi nu garantăm!
- Bagă un ochi pe la **Options**, sau pe la **Internet Connection Settings**. Butoneste ceva pe-acolo, fă-te că te pricepi si după ce dai totu' peste cap cheamă servisu'. O să te-njure ăia, da' dacă te-a mâncat în cur să faci setări de capu' tău, acuma trage ponoasele. Bagă la cap si altădată încearcă să nu te mai dai mare cu chestii pe care nu le stii!
- Dacă ai încercat cele de mai sus, cheamă tipu' ăla care se dă mare că e **Network Administrator** si dă-i până cade. Dă-l dracu... o să urle, da' barem putea să facă si el ceva până acum să meargă junghiu' ăsta de retea. Mai ales că altceva decât să-ti tot spună să apesi butonu' Refresh tot nu se pricepe... Cum or lua unii posturile astea plătite bine, dom'le? De'aia am făcut revolutie? Ca să se angajeze pe pile?
- Unele saituri cer conexiune securizată pe 128 de biti (ce-o fi aia?!?) Mi-a zis un prieten că dacă se-ntâmplă asa, trebuie să apăs pe **About Internet Security** într-un meniu (da' care, nu-mi mai amintesc) si să chem pe cineva să-mi traducă.
- Mai e neste faze acilea tot cu saiturile securizate, da' dacă nu esti hecăr nici nu te gândi să-ncerci... Nu că n-ar merge, da' de ce atâta chin câtă vreme... (ie'te... ce chestie... mi'am pierdut ideea... în orice caz, era vorba despre SSL 2.0, SSL 3.0, TLS 1.0, PCT 1.0 si alte cretinităti din astea. Oricum, trăiască si-nflorească scumpa noastră patrie, partidul de guvernământ, prietena mea care mi-a fost mereu aproape în momente din astea si cine mai vreti voi. Hai baftă.
- Na că era să uit... stie careva la ce foloseste asta? Back

Cannot find server or DNS Error
Internet Explorer

Iată ce înseamnă de fapt "The page cannot be displayed."
Imagine primită de la Dynamix.



You are now under investigation

The material you have been viewing has triggered enquiries into your Internet records. Click Here to stop this investigation.

You have the right to remain silent. However, anything you say may be taken down as evidence and used against you at a later date.

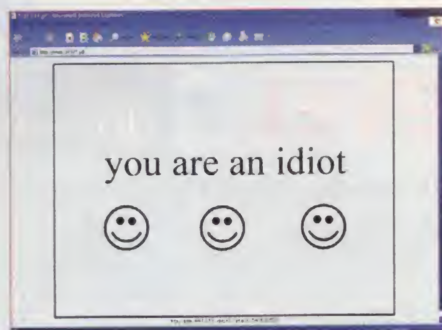
- Your IP address of: **213.233.65.104** has been traced.
- They're Searching for you on the Internet.
- Your Internet Provider **XNET** has provided information. Internet records prove you are guilty.
- They know you are using: **MICROSOFT INTERNET EXPLORER V6**.
- Your computer is: **Windows XP**.
- Your computer thinks it's hiding. But your surfing is being monitored.

Click Here for help from a trusted source. You need to stop this investigation quickly - and try to stop them targeting you. Click Here to protect yourself.

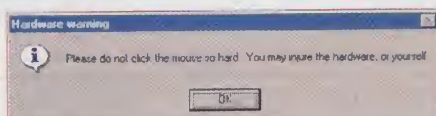
Cred că ar cam fi timpul să facem ceva împotriva celor care ne spionează.
Imagine trimisă de Cristinel Grigore.



O întrebare filozofică: este sau nu este?
Imagine primită de la 2Bad.



Dacă vreți să intrați pe o pagină cu personalitate, mergeți pe www.31337.pl.
Imagine primită de la 2Bad.

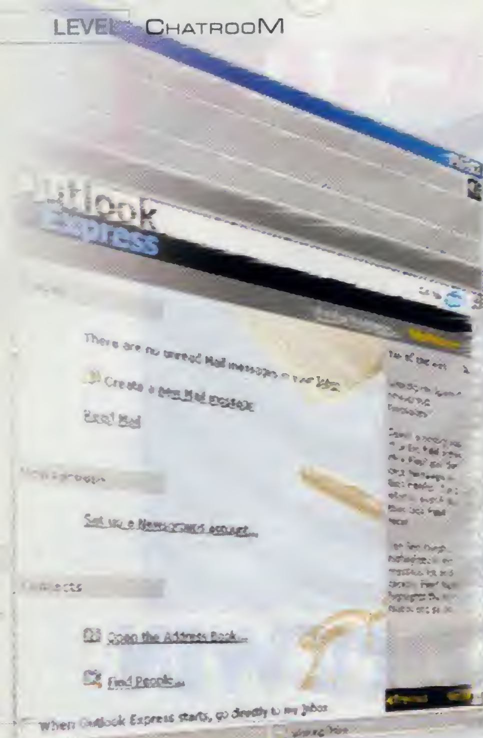


Fără violență! Fără violență!
Imagine primită de la Neo.



Fotbalul se joacă și pe neve. Imagine trimisă de Teodorescu Ion.

Câștigătorul din acest număr este Teodorescu Ion.



Jocuri bune, bune, bune

Am să fiu foarte succint de data asta, pentru că vine iarna, Crăciunul și nu mai avem loc în revistă de atâtea minunății.

Așadar, tema pentru luna viitoare este: Cum se desfășoară o zi din viața ta de gamer? La ce oră te trezești, ce faci la școală, ce joci, ce mănânci, unde ieși cu prietenii? Toate astea și mai mult vreau să aflu de la voi până data viitoare. Evident, scrisorile le puteți trimite pe adresa redacției sau pe adresa de mail mitza@level.ro. Succes!

■ **Mitza**

Alex aka Akim

"După mine, un mare împătimit de FPS-uri, singurul joc care a reușit să mă țină ore în șir în fața calculatorului și care m-a făcut să-l joc cu plăcere de nenumărate ori este Half-Life.

Aceasta a fost, după părerea mea, cea mai mare realizare din istoria FPS-urilor (cei cu Quake și DOOM să nu mă omoare!). Am fost pur și simplu vrăjit de atmosfera din acest joc și continuam să stau în fața calculatorului din dorința de a vedea ce se întâmplă mai departe. Acest joc reușea să te facă să crezi că ești cu adevărat în mijlocul unei baze secrete și că trebuie să faci tot ce poți pentru a scăpa.

Această atmosferă a fost realizată, cred, datorită plauzibilității poveștii care te făcea să aștepți cu o oarecare frică venirea trupelor speciale. De asemenea, baza secretă este foarte bine realizată, iar introducerea pe care jocul o are este cea mai reușită pe care am văzut-o, deoarece te implică direct în desfășurarea evenimentelor.

De asemenea, cred că feelingul intens este datorat și faptului că în joc nu există briefing-uri, log-uri sau alte lucruri care să-ți spună ce să faci și pentru că jocul este construit sub forma unui singur nivel imens, întrerupt doar de câteva loading-uri scurte, fapt ce te face să crezi că mergi cu adevărat printr-o bază imensă. Pur și simplu ești aruncat în mijlocul evenimentelor și pus să... supraviețuiești, pentru ca mai apoi să fii rugat să salvezi baza."

Davidu

"Un joc cu atmosferă? Fără doar și poate DUNE. Primul este absolut superb. Nu zic acest lucru neapărat deoarece sunt un fan DUNE, dar acel joc emana... esența universului pe care îl creează. Nu știu cum să zic... dar după ce jucam DUNE (îl am și acum pe HDD) mi se făcea o sete nebună... Deșertul era cât se poate de real... totul era făcut cu bun gust. Toate imaginile, toate decorurile, toate personajele. Muzica era divină. Era perfectă pentru acel univers. O muzică ușor arabă cu inflexiuni futuriste. Diferența dintre cavernele (sietch-urile) fremenilor și palatul Atreizilor... Într-o parte lupta de supraviețuire, altundeva lux la superlativ, tot supraviețuire... dar de altă natură. S-a dat atenție amănuntelor. Să știți că amănuntele contează enorm la un joc: am ieșit din palat și am mers prin deșert (însoțit fiind) până mi s-a făcut rău și am fost adus la palat. După ce m-am trezit m-am uitat în oglindă... fața lui Paul era uscată și osoasă... părea foarte obosită. Picătura de apă ce pica în bazinele fremenilor... călătoriile "în teritoriu". Discuțiile cu personaje... tot. Te "prinde". Este făcut aproape perfect. M-ați întreba cum? Sincer nu știu... poate pentru că au zugrăvit deșertul în toată măreția lui. Ați observat că în DUNE s-au folosit extrem de puține culori reci. Predomina roșul, protocaliul, maro, galben - nuanțe, negru și alb, toate aranjate să dea senzația de ariditate. Totul este perfect îmbinat. Acolo s-a lucrat din pasiune... și se vede."

Stangaciu Octavian aka [Red-Sk]

"Feeling... hmm... o componentă vitală a tuturor jocurilor, care, în general, este neglijată. Eu

unul nu am întâlnit decât UN joc care să mă acapareze total: "Aliens versus Predator 2". Deși sunt mai mult un RPG-ist și RTS-ist decât FPS-it, AvP2 este jocul în care producătorii au pus baza mai mult pe feeling (după părerea mea), având la discreție o poveste cel puțin interesantă. Dacă adormi și te trezești cu întrebarea: "Ce mă fac dacă vine alienu'?", pune mâna pe AvP2. Este un joc de excepție în care eye-candy-ul nu este atât de abundent încât să se scurgă din monitor, dar în care găsim esența termenului "feeling".

Prima bilă albă: AvP2 nu este genul de joc la care aspiră cu succes Medieval Total War. La MTW, în timp ce îți distribui trupele, mai poți mânca o felie de pizza, asculta Paraziții și vorbi la telefon cu vecinul de la 5.

A doua bilă albă: Producătorii acestei minunății de joc au exploatat cu succes un instinct de bază al firii umane: frica. Ai o senzație unică când joci cu Marine-ul. Descoperi că bip-ăitul motion detector-ului este identic cu bătăile inimii, îți reîncarci arma, îți aprinzi shoulder lamp-ul și te îndrepți spre un coridor. Pe motion detector încep să-ți curgă cerculețe albe cum îi curg bani în contul lui Vântu', mai încerci să reîncarci o dată arma, pe MD poți citi: 25m, 20m, 15m, 10m... Din acest moment începi să-ți spui că ești un tâmpit, îți spui că te uiți la o cutie plină de fire și tranzistoare, și totuși... Tragi un ochi la ceas, e 1.27 AM. Îți reîndrepți privirea spre monitor... Îl vezi... trec aproximativ 0.3 secunde și apeși pe "fire". Ești speriat, mâna îți este foarte încordată, ai un spasm muscular și ridici mouse-ul de pe pad. La început nu îl nimerești, tragi în continuare, te simți bine, într-un final îl omori. Speriat, pe jumătate mort, te uiți la mâna dreaptă. Ai în ea un mouse, care probabil nu mai merge din cauza transpirației, ești șocat când vezi că încă mai ții apăsat pe "fire". Te ridici de pe scaun, te uiți la calculator, te uiți pe geam și încerci să găsești un reper, încerci să-ți demonstrezi că ești acasă, la tine în cameră, în relativă siguranță. Nu reușești... ți-e frică... de ce oare? Foarte simplu, ai jucat AvP2.



A treia bilă albă (și ultima) constă în faptul că nu îți trebuie GeForce 4 ca să vezi că vine după tine, nu îți trebuie Dolby Surround ca să auzi că vine după tine și în nici un caz nu îți trebuie Pentium 4 ca să poți calcula șansele pe care le ai în fața lor.

Părerea mea este că NU există o rețetă a succesului!!! NU există un tipar după care se fac jocurile de succes. Se întâmplă și la case mari (din păcate prea des) ca acest aspect să fie trecut cu vederea. Părerea mea este că un joc nu poate fi perfect la capitolul grafică, sunet, storyline, gameplay și multiplayer, dar la feeling sigur poate fi. Până acum a reușit să o facă doar unul: AvP2.

Aștept Doom3. Când îl voi juca și va sări unul horcăind spre mine, mă voi gândi la părinți, la prietenă, la prieteni? Îl voi juca după ora 10:00 PM? Voi strica un alt mouse și pad din cauza transpirației? Rămâne de văzut..."



Wintzy Andrei

"O să îți dau un exemplu de joc cu o atmosferă excelentă. Nu știu dacă ai jucat vreodată Silent Hill (da, știu, e joc de PSX, da' ce joc!) însă, dacă nu l-ai jucat până acum, trebuie să faci rost de el neapărat, este regele jocurilor de gen HORROR pe PLAYSTATION, în special datorită atmosferei care pe mine m-a afectat grav și efectele s-au făcut simțite și după ce l-am terminat! Nu mă înțelege greșit, jocul are o atmosferă atât de bine implementată, încât ți se pare că ce i se întâmplă personajului ți se întâmplă chiar ție! Și acest personaj, Harry Mason, nu trăiește niște aventuri chiar plăcute! Chiar deloc plăcute!!! E foarte greu să intru în detalii și nici nu o voi face, însă cine l-a jucat și mai ales cine l-a terminat știe despre ce este vorba!"

Necromancer

"E întuneric! Abia reușesc să văd ceva. Ar fi trebuit să aștept până se face zi înainte să aterizez. Acum nu mai contează. Mai este un extraterestru care se ascunde pe undeva pe aici. Ia să vedem, nava pe care am doborât-o e un small ufo, deci trebuie să aibă un echipaj de șase: doi au murit în timpul impactului – le-am găsit cadavrele în interiorul navei, unul a fost împușcat și alți doi au murit în explozia unei grenade ☺. Unde se ascunde oare al șaselea? Trebuie să mă grăbesc, un soldat de-al meu a fost rănit și acum este unconscious cu câteva fatal wounds-uri. Cu siguranță va deceda dacă nu îl duc înapoi la bază repede (acum îmi pare rău că nu am luat și un medikit cu mine). Trimit un soldat (Alan Hill) în recunoaștere spre hambarul de lângă lanul de grâu. Nu vede nimic, îl pun să se lase în genunchi lângă gard. Dau clic pe end turn și aștept. Deodată un proiectil



Silent Hill (2)

de plasmă trece la câtiva centimetri deasupra caplui lui Hill lăsând o dâră verde în urmă. S-a tras dinspre lanul de grâu, deci acolo erai! Un al doilea proiectil nimerește gardul de lemn de lângă soldatul meu care este vaporizat instantaneu (gardul, nu soldatul). Ticălosul ăla mic (și gri) mai trage o dată – simt un nod în stomac când mă uit la proiectilul verde cum se apropie de omul meu... dar nu l-a nimerit!!! Hah, acum e rândul meu! Hill e înarmat cu un rifle. Îl pun să se ridice în picioare și să tragă o rafală spre alien. Doar un singur glonte l-a nimerit pe extraterestru și acesta nu a fost suficient ca să-l ucidă. Nici o problemă, lasă micuțule că-ți arăt eu. De data asta aleg un soldat care e ceva mai bine dotat: un negru feroce care poartă mândru un heavy cannon sub braț încărcat cu muniție incendiară. De data asta îi dau porunca să tragă un singur foc bine țintit. Extraterestrul e nimerit în abdomen și cade la pământ ca o cârpă stoarsă în timp ce lanul izbucnește în flăcări în jurul lui. Misiunea s-a încheiat cu succes, doi dintre soldații mei avansează în grad și când


Half-Life

ajung la bază sunt înștiințat că s-a terminat cercetarea pistoalelor de laser și putem începe producția. Today was a fine day for science!"

Sunt sigur că cei care au recunoscut jocul se gândesc acum cu nostalgie la zilele când și pe 386-le lor era instalat. Este vorba despre (UFO) X-Com: Enemy Unknown. Un joc care combină elemente de rpg (soldații își îmbunătățesc calitățile după fiecare misiune), turn based tactics, management economic și research & development – toate acestea foarte bine dozate. Ajungi să te simți atașat foarte mult de soldații pe care îi comanzi (eu încă mai țin minte numele sniperului meu care a făcut un headshot uluitor de la două ecrane jumate cu un laser rifle). Tu ești comandantul suprem, tu decizi ce structuri defensive să fie în bază, ce direcție să urmeze cercetarea, ce clădiri să fie amplaste în bază, câți soldați să urmeze antrenament psihic etc. (poți până și să editezi numele soldaților). UFO poate fi asemănat cu Sindicate de la Bullfrog, doar că este mai complex.

Au apărut și X-Com 2: Terror From the Deep (predomină prea mult culorile verde și albastru) și X-Com 3: Apocalypse (se putea juca și real time), dar după părerea mea nu s-au ridicat la înălțimile primului. Aștept cu nerăbdare partea a patra (semnat poate de Sid Meier?)."

fa-Q Glumetzul

"Jocul despre care mi-am propus să aberez acum este Gothic. Frumos joc... Este jocul pe al cărui buton de "Quit" nu am apăsat decât de două ori nesilit de nimeni: o dată când am intrat într-un bug (faliții noștri) care nu mi-a mai pornit filmul cu invocarea Sleeper-ului și nu mai știam ce să fac așa că l-am mail-at pe Mitza și a doua oară a fost când am terminat prima dată jocul. Altfel nu m-am ridicat din fața calculatorului decât când auzeam vocea unuia dintre părinți cu un "Hai la masă!", "Mai culcă-te și tu!" sau "Vezi că e târziu și tre' să te duci la antrenament!" Sunt mulți factori care au dus la acest feeling al jocului. Primul ar fi lumea imensă pe care o poți explora din perspectiva aceasta și nu una gen Diablo. Și apoi în câte jocuri te puteai abate pe unde vroiai tu de la misiunea ta? Mi-aduc și acum aminte cum la primul meu drum spre Sect Camp nu am mai găsitcalea de întoarcere și tot mergând eu așa am ajuns la o peșteră ascunsă populată cu scheleți (de care nici nu știam că există în joc).

Apoi este vorba de story (unul dintre cele mai palpitante pe care le-am văzut). Dacă nici măcar partea cu invocarea Sleeper-ului nu reușește să te țină în tensiune din momentul în care Gomez înnebunește și-i omoară pe magi... chiar nu te mai poți scula din fața monitorului doar pentru că vrei să vezi ce se mai întâmplă, cine e de fapt Sleeper-ul, ce amestec au orcii cu toată povestea asta. Adică la începutul jocului eu îi luam pe sectanți drept niște lunatici care se roagă la ființe imaginare și pe orci ca pe niște animale de vânat, pentru a descoperi mai târziu că aici zace cheia jocului.

După mine, cred că dacă mă mai întâlneam cu vreo câțiva jucători umani aș fi avut impresia că joc un MMORPG. Chiar a așa ceva seamănă lumea imensă din Gothic (evident mai mică decât la un MMORPG adevărat), cu atâtea quest-uri diferite (nu doar du-te acolo și omoară-l pe ăla) și cu NPC-uri foarte bine făcute și posibilități multiple de a câștiga experiență și bani (adică ore). Poate cel mai important lucru care dă tot farmecul acestui joc constă în faptul că nu ești privit ca un erou salvator de la început. Cam toate jocurile de acest gen sunt îmbibate de expresii în stilul "Help me Obi-Wan Kenobi! You are my only hope...". Aici ești privit inițial ca un gunoi în plus aterizat acolo căruia mai toți se simt datori să-i ceară taxă de protecție și să se ia de el. În timp reușești să urci pe scara ierarhiei sociale și ajungi în final a fi marele erou despre care se spunea în profeții..."

Ne-au mai scris: raziel14, Ogrim_DoomHammer, Radu Stănescu, tHe dJ aRn, Dinca Mihai, Andrei - The Andrech Niteman, Mesaru Cătălin, Andrei Sala, Luca Valentino, Radu Pătulescu, Aloha, Thufir Hawat, Bogdan Dumitru, Dario, AngelRO, dRAKON, Marcvs Hadrianus, _Smiley, Teodorescu Ion, Bayar și mulți, mulți alții.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amititeloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogel.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogel.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogel.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu (iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:





Iron Storm
O istorie alternativă într-un FPS nou



Roller Coaster Tycoon 2
Parcul de distracţii se întoarce



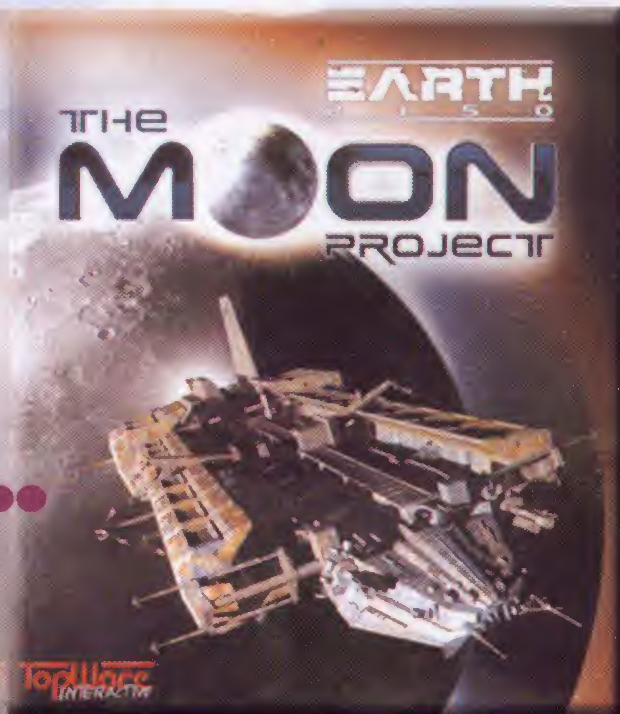
FIFA Football 2003
Oare mai trebuie să aşteptăm şi FIFA 2004?



Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin
Un TBS 3D de mulţi aşteptat

VINE CRĂCIUNUL

LEVEL
ianuarie...



Full !

LEVEL
februarie...



Full !

FĂ-ȚI UN CADOU... SAU DOUĂ!

Luna cadourilor multimedia la Flamingo Computers



SP 500

Diagonala: 15"
Tip ecran: TFT LCD
Rezoluție maximă: 1024 x 768
Pixel Pitch: 0.297mm
Contrast: 350:1
Luminozitate: 200cd/mp
Certificare: TCO 99
Timp de răspuns: 50ms
Intrare video: D-sub 15
Unghi de vizualizare orizontal/vertical: 60°/45°
Număr de culori: 262K

$299

SOLAR

Cel mai ieftin monitor LCD fără radiații ocupă doar 3 cm pe biroul tău!

Diablo™ 6666 pro

Procesor: Intel Pentium 4 2,0 GHz
Placă de bază: MSI 845E Max
Memorie: PQI DIMM DDRAM 256MB PC2100
Hard disk: Western Digital 40 GB, 7200 rotații
Interfață grafică: MSI G4MX440-T 64MB DDR
TOSHIBA COMBO: DVD+CDRW16X
Interfață audio: integrată
Carcasă: ATX MIDDLE 4HL48, 350W
Unitate de dischetă: Sony 3,5" 1,44MB
Tastatură: Coral KB MM-02 PS/2
Mouse: Coral Scroll 3D
Sistem de operare: Microsoft Windows XP Home Edition
Soft suplimentar: RAV AntiVirus pentru Windows





$799

Configurația sistemului nu include monitor

Cel mai puternic calculator multimedia!

KIT SB Live! + Inspire 5.1 5300



Incinte acustice: 5.1
Putere totală (RMS): 48W (4 x 6W + 6W + 18W)
Intrare: analog
Facilități: amplificator, telecomandă cu fir, reglaj volum, bass și balance, subwoofer din lemn, suporți pentru sateliți

$159

CREATIVE
CREATIVE LABS